3DM-SMV小组免责声明



Tot.55 ◆荒野兵器 3 ◆光明之魂 ◆古惑狼 GBA ◆VR战士 4 ◆鬼武者 2

游戏机实用技术

10 2002年5月B
TV GAME半月刊

让攻略风暴来得更猛烈些吧!

《樱大战4》，来自巴黎的情意
《机战 IMPACT》精要分析第二篇
《封印之剑》攻略完结篇
《露娜传说》攻略始动
《异度传说》绝赞连载中

NAMCO 今年5月开始重组

特稿

青山依旧在
——从光荣到 KOEI
《生化危机》
迷你特辑 PART.5

GBA 版《球会》正式亮相
《铁拳 4》三岛一八完全攻略
《装甲核心 3》入门简介
超级巨作《星之海洋 3》震撼新情报

GDC 名家演讲精彩放送

游戏的未来会是怎样?
PlayStation3 震撼公布!

ISSN 1008-0600



本期赠送全彩黄金珍藏别册

contents

目录

Tot.55

Tot.55 2002-05-16



索 引
GAME INDEX

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件,作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件,本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件,在反应期内(以书信方式投稿的,反应期为60日,起始时间以邮戳为准;以EMAIL或其他网络方式投稿的,反应期为30日,起始时间以本刊收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失,由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题,请将原杂志寄回编辑部,由本部负责调换。

总顾问:李子奇
社长/总编:司马
常务副社长:马力
编辑部主任:王义
责任编辑:郑翔

一编室主任:李海祥
二编室主任:徐瑞金
三编室主任:高晓兰
市场部主任:宋宜明

编委:程雷 栾东 刘志凌 钱维量 韦波 吴途 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许满俊

主办:甘肃省科学技术协会
出版:游戏机实用技术杂志社
印刷:深圳中华商务联合印刷有限公司
发行:兰州市邮政局
邮发代号:54-98

编辑:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址:兰州市秋家庄邮局99号信箱
邮政编码:730000
电话:0931-8668378 8659190
传真:0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号:ISSN 1008-0600
国内统一刊号:CN62-1137/TN
广告许可证:甘工商广字:620000400001l
广告代理:北京圣德龙广告有限公司
出版日期:2002年5月16日
定价:人民币8.80元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

紧急速报！《WE6》获得足球游戏史上《FAMI 通》最高评价！！

本刊截稿前得到的最新消息：将于4月25日发售的最强足球游戏《世界足球胜利11人6》获得了日刊权威杂志《FAMI 通》36分的超高评价。这样，《WE6》也成为了足球游戏史上获得《FAMI 通》最高评价的作品！无愧于KONAMI "NO. 1 SOCCER GAME！"（最棒的足球游戏！）的宣言！其余两款作品，PS上的《世界足球 胜利11人2002》以及GBA上的《WE》也分别获得了不俗评价！



国家队首次进入世界杯……

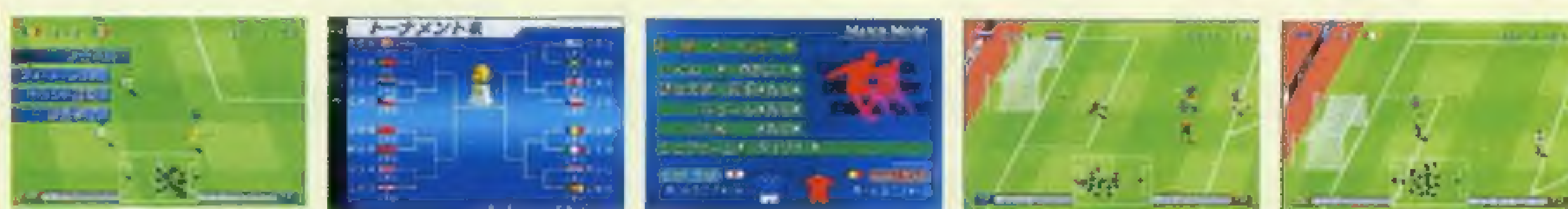
世界杯首次来到亚洲……

4月25日，《WE6》、《WE2002》、《WE for GBA》——最强足球游戏推出……

世界杯离我们越来越近！

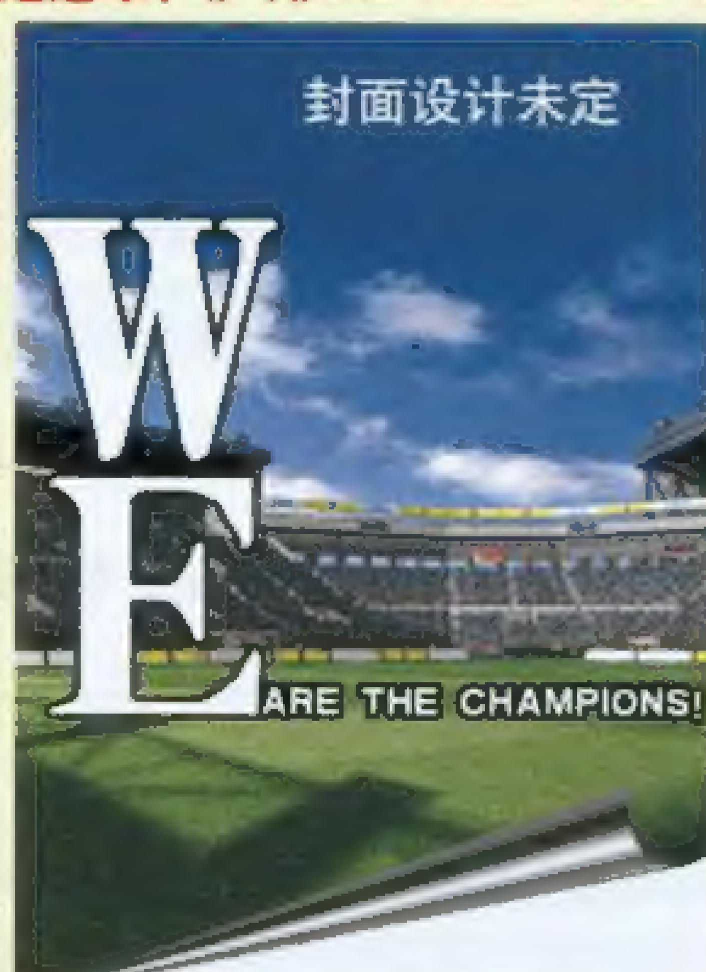
作为球迷+玩家的你会怎样度过这个充满激情与挑战的韩日之夏？除了每天激动人心的世界杯转播，3款各个平台上的最强足球游戏《WE6》、《WE2002》与《WE for GBA》无疑将会成为你预演、重现甚至改变世界杯进程的最佳选择！

最佳选择！



本刊经过长时间的精心准备，计划将于5月中旬推出VCD《我们是冠军！》（《WE ARE THE CHAMPIONS!》），将为玩家带来最全面的关于最强足球游戏《WE6》的影音介绍！**并且，VCD还将特别收录由北京知名音乐人卢小旭及多位职业音乐人特别为广大的《WE》FANS们制作的原创歌曲——《真正的冠军》！**八大艺术之一的音乐与"第九大艺术"游戏——我们的原创音乐与我们最爱的《WE》的完美结合！！

VCD还将附赠大32K厚达128页全彩印的《〈WE〉完全解析宝典》（暂名），**收录了PS2版的《WE6》、PS版的《WE2002》以及GBA版的《WE》全部登场球队详细解说，包括球员真实英文名、球队阵容解析以及推荐战术；当然，这3款足球游戏的权威操作系统解析、MASTER LEAGUE最强研究以及所有隐藏要素也都将包括其中！除此之外，附赠宝典内还将有"2002韩日世界杯完全对战指南"供球迷玩家永久记录下世界杯的全部64场比赛比分；《来自第一运动的呼唤——足球系列游戏专题回顾》一文将会带你回顾足球游戏走过的二十多年的点点滴滴，对于各个机种上的注目足球游戏均有精彩评述！**请密切关注本刊下期杂志关于《我们是冠军！》的追加报道！

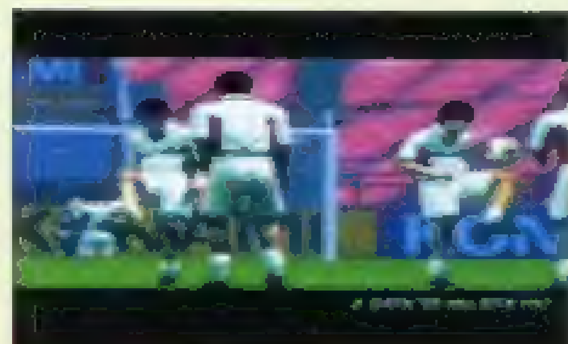






这样一套令人振奋的VCD+附赠宝典的《WE》FANS们不可错过的珍藏级组合，**定价同样令人惊喜——12元！我们有诚意，我们更有实力！**

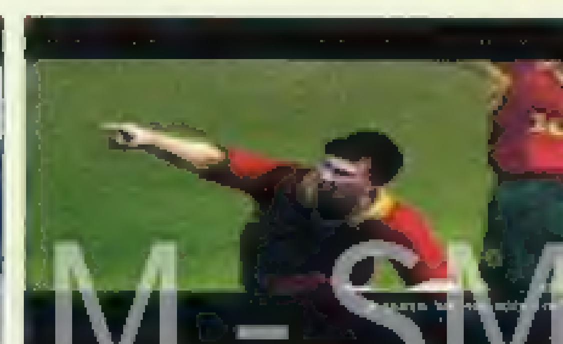












特报 SCOOP
SCE的网络产品——PlayStation BB
以PS2为核心的网络计划即将展开



所谓的“PlayStation BB”就是利用PS2和家中的电视接上网络的宽带网络服务，BB是宽带网BROAD-BAND的简称。PlayStation BB将由SCE（索尼电脑娱乐）联合各网络服务供应商，展开关于游戏、音乐及电影的下载服务。要享受PlayStation BB服务，用户必须具有：PS2主机一台、PlayStation BB套装、连网线及网络接入器。其中PlayStation BB套装主要包括如下内容：PlayStation BB浏览器（双碟装）、PS2专用硬盘、PS2专用网络接入器。

目前日本各大网络服务商已经陆续加入了PlayStation BB的服务阵营。PlayStation BB是否将开创前所未有的网络服务方式呢？请大家拭目以待。

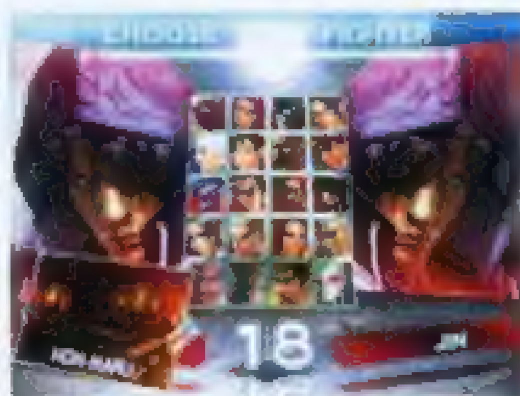
事件 EVENT
NAMCO近年来业绩不佳
5月1日起NAMCO公司实行重组

在3月29日所举行的NAMCO股东大会上，作出了公司重组的决定，同时也将进行重大人事方面的变动。新组织、新人事将于5月1日起来实行。

新组织方面，新的NAMCO将更注重效率的提高。业务方面，新NAMCO将会彻底强化家用机业务，同时开始参与网络事业和移动电话相关事业，也将正式进入弹钢珠机市场。


▲中村雅哉由原来的会长兼社长转为会长。

人事方面，中村雅哉担任会长（原会长兼社长）、高木九四郎担任社长（原副社长兼经营战略部长）、猿川昭义担任副社长（原销售部经理），其他人事方面的变动在此不多列举。



近年来，NAMCO流年不利，的确在业绩方面有所滑坡，而且公司内部对格斗巨作《铁拳4》在日本的销量不如以往似乎也有了“心理准备”，希望这次内部大换血能让新生的NAMCO再次腾飞，也希望《铁拳4》能在更主要的市场——欧美等地获得好成绩。

特报 SCOOP
《光环》销量突破百万
日版发售在即，体验会召开

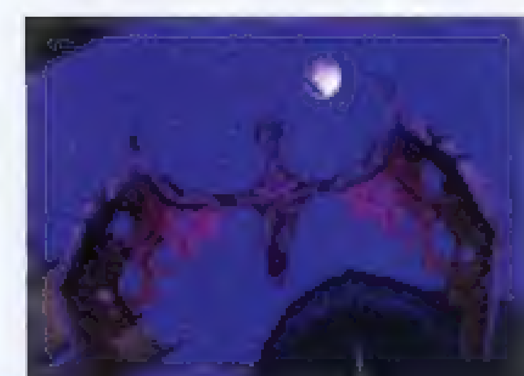


微软近日宣布，与XBOX同时发售的FPS（主视点射击）游戏《光环：战斗进化》在北美地区的销量已经成功突破了百万大关。

《光环：战斗进化》将于4月25日于日本发售，日本玩家的口味与北美玩家的口味有很大的差别，不知《光环：战斗进化》在日本将会有怎样的前途。不过日本方面的宣传活动并没有落下，近日召开的体验会上，日版的制作人田寺诗乃小姐对游戏进行了说明，她谈到《光环》特色在于3点，其一是故事性和硬派的科幻设定；其二是数量众多的特色武器，及能乘坐的各种乘物，可以让玩家享受自由度高、策略性高的射击战斗；其三就是《光环》具有的多人游戏模式。


◆担任《光环》制作的田寺诗乃小姐，想不到日版制作人是这样一位美女，注意她穿的是“光环T恤”哦。微软的宣传手段确实厉害。(笑)

特报 SCOOP
重量级网络游戏《无尽的任务》PS2版公布
与PC完全不同的新作，2003年推出



Sony Online Entertainment表示，在PC上非常成功的网络游戏《无尽的任务》（Ever Quest）将推出全新的PS2版，PS2版的名称为《EverQuest Online Adventures》。

《无尽的任务》是美国极为热门的网络游戏，并且被公认为是3DMMORPG（3D多人在线角色扮演游戏——Massive Multiplay Online RPG）的先行者。



▲原PC版的标题画面。

目前《无尽的任务》在全世界已经拥有40万收费会员，相较之另一款网络RPG，EA的《创世纪在线》(Ultima Online)的24万名会员可就相当值得骄傲了。不过比起网络游戏最发达的韩国，这些可能都不算什么，因为由韩国NC Interactive所出品的MMORPG《Lineage》据说已经拥有了200万名游戏者（由分布于全国各地的电脑房所统计的帐号数）。

这样，在北美地区，除了还未发售的《最终幻想XI》之外，喜爱网络游戏的玩家们又多了一个新的选择。PS2版的《无尽的任务》将会追加9座PC版所没有的原创都市，并且还会针对PC版的种种不足加以改善。游戏同时支持窄带以及宽带网络，将会在5月份的E3展上首次展出，发售日为2003年春。


▲PS2版初期开发画面

特报 SCOOP
耐克告SEGA侵权一案了结
SEGA公司和耐克公司和解

本刊曾于总第52期杂志“游戏情报站”中刊登耐克告SEGA侵权一案的报道。事情的起因是SEGA的新运动游戏《NBA 2K2》(PS2)的电视广告被耐克起诉在创意及场面方面抄袭耐克公司的经典广告《FROZEN MOMENT》。





4月初，这场官司很快就得以和解。SEGA方面除了支付双方的诉讼费外，还将以耐克的名义捐50000美元给波特兰市（位于美国俄勒冈州）及孟菲斯市（美国田纳西州）的“Boys & Girls Clubs”（男孩与女孩俱乐部），另外，SEGA必须发表正式的官方道歉声明。

特报 SCOOP
《MGS2》全球出货量突破500万
KONAMI业绩再奏高调



KONAMI最近修正了他们至2002年3月份期间的财政业绩预算，由原来预计的86亿3千万日元调高到了90亿日元，增幅达到了4.3%。这次调高业绩预算主要是因为《MGS2》自去年11月发售以来一直保持着相当良好的销售势头，到今年3月11日《MGS2》在欧洲推出并在该地区的累计出货量达到了200万套后，《MGS2》的全球出货量已成功突破了500万套。

特报 SCOOP
任天堂2002财政年度生产计划公开
预计今年NGC将生产1400万台



4月10日，任天堂宣布了2002财政年度的生产计划，目标将是上一财政年度的3倍——1400万台。截止2002年3月底，2001财政年度NGC全球出货量达到450万套的目标已经顺利达成，由于今年NGC上将有数款大作排队推出，再加上5月3日欧版NGC的推出，使得任天堂相信今年NGC的全球销量将达到约1400万台，另外，任天堂在我国所设的NGC制造厂将于2002年6月正式运作、日元国际汇率的降低等都是促成任天堂定下这个大目标的原因。

同时，任天堂还宣布将会在5月的E3展上公布一系列重头游戏，其中就包括《阳光马里奥》、《萨尔达传说》、《银河战士》、《马里奥赛车》以及《星际火狐大冒险 恐龙行星》，2002年内任天堂本公司就有14款软件准备发售，预计NGC游戏产量达到4200万套。

而GBA的产量则定于2000万台，比上一个财政年度略高，同时计划生产6300万套GBA软件。数量相当惊人，也可见GBA市场之大。

特报 SCOOP TECMO的E3大手笔 令FC老玩家感动的作品即将公布

“《死或生》系列”的开发者板垣伴信于近日接受了XBOX官方杂志的访问，在访问中提到了有关《死或生4》以及《忍者龙剑传》最新作的开发消息。板垣伴信首先对美国玩家对《死或生3》的支持表示了感谢，其后就谈到将于5月的E3展上展出XBOX版的《忍者龙剑传》以及一款以《死或生》中的女性角色为主角的新游戏。关于前者的开发消息已经传出来很久了，板垣解释说由于目前制作小组正在进行各方面的测试工作，因此，游戏的各种要素均没有确定下来；后者则是一款类型神秘的游戏，板垣只表示在游戏中出场的角色将有可能在《死或生4》中继续出场！看来FAN们留意了。



▲《忍者龙剑传Ⅱ》的通关画面，感动吗？

特报 SCOOP MONOLITHSOFT社长接受媒体访问 PS2《异度传说 二章》正在开发中

近日《异度传说》开发商MONOLITHSOFT公司的社长杉浦博英接受了媒体的采访，谈到了诸多他个人独特的游戏理念，同时也透露了MONOLITHSOFT公司新作的情报。杉浦博英是一位游戏界的老手，他曾经在ASKII、KONAMI、WARP及SQUARE等著名游戏公司任职。《异度传说》在日本的首期销量虽然未如人们预料中的理想，但目前也已经达到了近40万套的销量。



——《异度传说》已经发售了，那么MONOLITHSOFT有什么计划中的游戏制作中吗？

杉浦：我们已经开始投入了《异度传说 二章》的制作。相信FANS都期待着这部续作吧。（笑）另外我们还有另一部作品也在开发中……

——原来除了《异度传说 二章》之后还有新的作品啊！到目前为止，杉浦先生已经负责过数款游戏的制作了，那么请问对杉浦先生来说，在游戏制作中，最重要的是什么？

杉浦：嗯，是用户的需求、开发者的理想、以及成本预算。

——这几个要素想兼得实在是很难啊，总是会此消彼长。不过《异度传说》却在这几点之间找到了一个很好的平衡点。改变一下话题吧，杉浦先生认为今后的游戏界会流行什么样的游戏呢？

杉浦：是在线游戏，不过非在线游戏也同样流行。非在线游戏方面，首先是那些操作轻松、能够很容易获得快乐的游戏会很流行，比如《鬼武者》和《真·三国无双》就属于这种类型的游戏；其次就以角色魅力为卖点的游戏，如永远不灭的高达。最后，最近我觉得比较酷的游戏是《动物之森+》，这是一款玩了以后就让人很想和别人进行交流的好游戏。

——原来这样，最后一个问题，见识过“《异度传说》系列”的人都知道这是一部受到过各种作品及人物影响的游戏。那么对杉浦先生来说，给予自己最大影响的作品和人物是谁呢？

杉浦氏：当然是《银河英雄传说》！在人物方面就是坂本龙马。我很受他的生活态度的影响。

（编注：《银河英雄传说》为日本90年代初最高人气的科幻小说之一，田中芳树著；坂本龙马为日本明治维新时的历史人物，促成了推翻幕府的势力的萨摩藩与长州藩的联盟，为明治维新的成功奠定了基础。）

事件 EVENT 光荣大力推进网络游戏进程 PS2版《信长之野望 ONLINE》新情报公布

4月17日，光荣公司公布了网络游戏《信长之野望 ONLINE》的正式情报。《信长之野望 ONLINE》属于MMORPG（多人参加型在线RPG），预定将于2002年秋发售。SCEI社长久多良木健也到场助威，他说到“将对网络游戏给予最大限度的支持”。





▲光荣公司的小全家福，左数第三位就是《三国志》之父SHIBUSHAWA KOU，正中央的女士就是董事会会长襟川惠子。

PS2版《信长之野望 ONLINE》将是网络专用游戏，玩家可以从7种职业中选定自己的职业，并在一个架空的世界中游戏。游戏的运行需要玩家配备“PlayStation BB Unit”，不但可以在宽带条件下玩，一般的窄带网络下也可以进行游戏，游戏于今年夏天开始在部分玩家中进行测试。看来PS2网络游戏的世界越来越丰富了。





事件 EVENT 2002年东京游戏展将于9月20日举行 上月景正：“不想让TGS展输给E3展”



日本CESA协会目前公布了“东京游戏展2002”召开的时间，东京游戏展现在已经改为了一年一次，今年的展会定于9月20日～9月22日举行，地点仍然是在东京幕张国际会展中心。预先购票只要1000日元，当日购票则要1200日元，小学生以下的参观者免费。

从今年的东京游戏展开始，CESA将与日经BP社共同举办，日经BP社将负责展会从企划到宣传的一系列工作。CESA会长上月景正谈到：“现在的东京游戏展可以说是输给了E3展，我将为了把世界的目光再吸引到东京来而努力。”

今年的展会将会注重当今游戏界的热点，充分利用会场里的光纤网络设备，最好地展示网络游戏。合办者日经BP社甚至将2002年称之为“在线游戏元年”。今年TGS展的目标是吸引15万人入场参观。



▲CESA会长上月景正，也就是KONAMI的社长。

事件 EVENT 《卧虎藏龙》与各家游戏公司合作 将在PS2、XBOX、GB等平台制作相关游戏



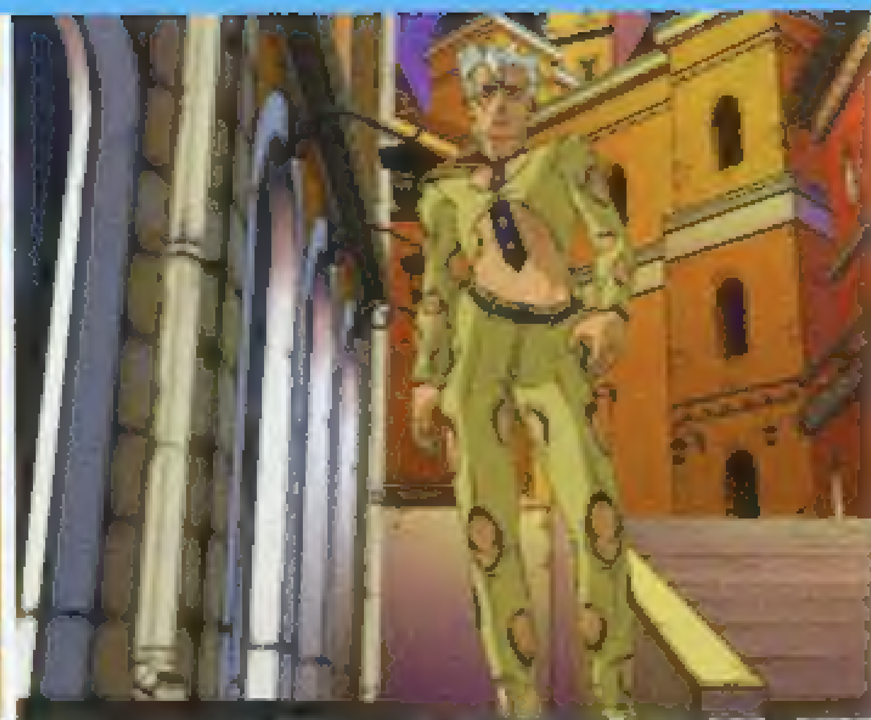
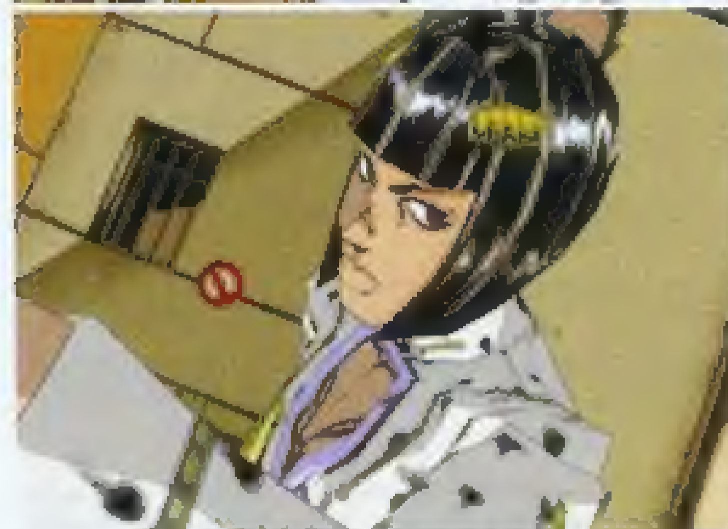
去年签下知名电影和小说《卧虎藏龙》全球游戏版权的皇统光碟，于3月26日在新闻发布会上宣布与8家游戏业者合作，《卧虎藏龙》即将在包括PS2、XBOX、GB等各大游戏平台上现身。今年《卧虎藏龙》游戏将掀起一阵武侠旋风，在游戏中将全球的玩家带到《卧虎藏龙》的江湖世界中。GB版RPG《卧虎藏龙》已于2002年2月份上市，由高远科技有限公司制作、发行，游戏中加入了电影及小说中所没有的特殊剧情。



软件 SOFT WARE 极速软件情报

《JOJO冒险奇遇5》新画面公布

CAPCOM日前再次公开了超人气漫画《JOJO冒险奇遇5》的最新游戏画面。游戏标题中的“5”指的并不是游戏的第五作，而是指改编自同名漫画的




▲在原作中布加拉提的替身能在任何物体上"种植拉链"，游戏里会如何表达呢？

第五部。主角为乔尔诺·乔班纳，有着迪奥血统的意大利青年。从公布的游戏画面上我们可以看到，CAPCOM运用TOON RENDERING技术将漫画原作的神髓表现得淋漓尽致，静止画面颇有一种漫画彩页的感觉。目前游戏的具体操作方式还不得而知，游戏预计将在夏季推出。



《灵魂能力II》——VOLDO登场！



在前两作中以诡异的招式、怪异的打扮而著称的VOLDO登场！虽然怪异，但其实VOLDO在日本玩家中具有很高的人气。从公布的画面上看VOLDO的变化并不是很大，一身打扮依然那么怪异，相信他仍然与前作一样，背面攻击与正面攻击一样擅长。

▲怪异的动作，但可以轻松地躲过对方的横砍。

《终结者》：I AM BACK！



INFOGRAMES公司日前首度公开了改编自著名电影《终结者》的《终结者 Dawn of Fate》的开发画面。从画面上看，游戏画面效果相当惊人，而且游戏类型为动作射击类游戏，游戏兼顾了时下流行的第三人称视点的动作游戏模式和第一人称视角的射击模式，可谓是融合了时下众多流行因素。



INFOGRAMES表示，《终结者 Dawn of Fate》将会是一款在剧情上原创的游戏，只是延用了电影版的世界观。游戏将会推出PS2、NGC以及XBOX版，预计5月份推出。除此之外，根据电影《终结者2》以及筹拍中的《终结者3》改编的游戏也将会陆续推出。


▲连主观视角模式也不放过……


▲画面的光源处理特效极好。

NAMCO公布新街机赛车游戏

美国NAMCO日前公布了一款街机体感赛车游戏《ATV TRACK》。玩家能够骑着四轮越野摩托，在各种赛道上展开竞速。游戏的机台相当有魄力，拟真度极高。游戏的舞台也是千变万化，非常丰富。




《超时空要塞》新作画面

由美国TDK Mediactive公司开发的射击游戏《超时空要塞》（美版名为《Robotech》）近日再次公布了部分最新游戏画面。游戏的正式名称为《Robotech:Battlecry》，可以看到通过TOON RENDERING技术来表现的《超时空要塞》有着动画片一般的画面质感，在表现激烈的空战场面时的确别有一番风味，将炮弹横飞的场面很好地再现了出来。


▲万弹齐发是《超时空要塞》的特色之一。


▲在城市中进行精彩的巷战。

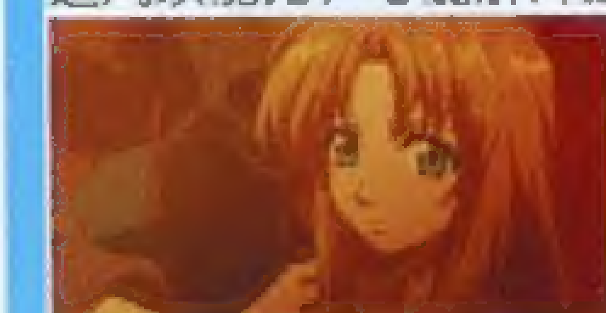
游戏将会推出PS2、XBOX、NGC及GBA版，NGC版会在秋天率先推出。另外，GBA也将发售另一款《超时空要塞》游戏，名称为《Robotech:The Macross Saga》。

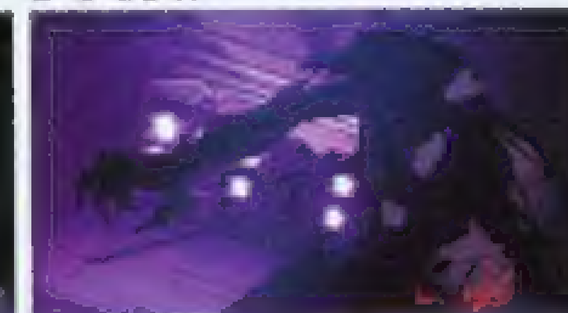
SCEI新作《监视者》登场



PS时期，SCEI负责发行、Production I.G公司负责制作的"やるドラ"系列游戏作了3部，获得了相当好的口牌。如今该系列在PS2上的全新进化型游戏《监视者》将于4月25日发售。"やるドラ"系列游戏都是以"实时动画"与游戏的融合为卖点的，利用PS2的高性能，游戏不但在动画素质上有很大的提高，还在各方面进行极具创意的尝试。

所谓的监视者，就是指游戏的进行中，画面会实时显示出6个监视器，玩家就是要在6个监视器进行切换，从而进行推理。游戏将会在限定的时间内，彻底考验玩家的判断力、推理力、反射神经、斗志甚至运气，只有充分利用这几项能力，才能解开游戏中的谜题，让游戏进一步发展。





CAPCOM赛车游戏将与著名的AVEX公司合作

CAPCOM预定于2002年发售的网络赛车游戏《auto modellista》的制作宣布将与日本AVEX公司合作。《auto modellista》将加入"vj&theater"模式，而AVEX公司将提供旗下艺人"LAB-4"的乐曲给该模式。"vj&theater"模式是



◆游戏画面相当出众，冠以网络赛车游戏之名的它会带给游戏界什么样的变化呢？

游戏中玩家赛车过程的重放(REPLAY)，但CAPCOM又加入了闪光等特效，并将其编辑加工，加入背景音乐，使其极具的欣赏性。

CAPCOM近年在游戏中总会与日本演艺界进行一定程度的合作，如大红大紫的"《鬼武者》系列"，相信这次的合作又为演艺界与游戏界的联姻写下了一笔。



▲发表会上少不了礼仪小姐，图中中间的两位就是LAB-4乐队的其中两人。

■引人注目的XBOX动作游戏《Strident》新情报

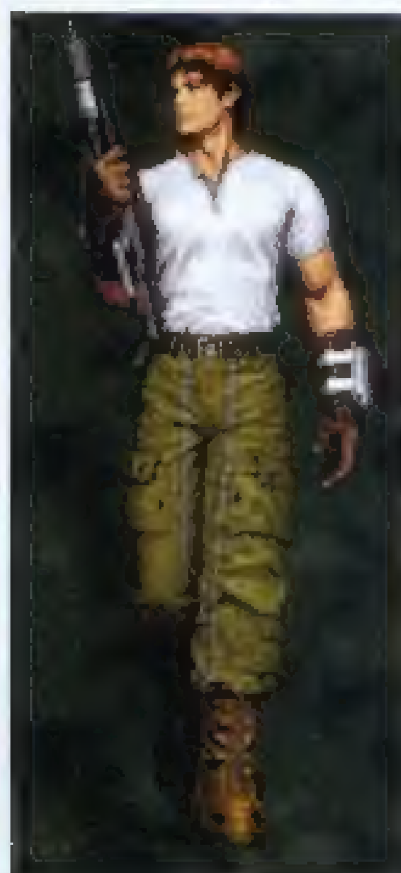
曾于本刊总第41期杂志介绍过的XBOX动作游戏《Strident》各位读者一直都印象深刻。目前制作方Phantagram终于又有进一步的情报公布。游戏的故事设定在未来极为残酷的第三次世界大战之后，这时地球的环境被破坏、资源极度溃乏，各地还不断发生局部冲突。联合国因此而设立了一个被称之为FIST的特警部队来维持一定的和平。但在一次任务中，其中一队FIST特警突然失踪了，6个月后，终于有了位逃脱的幸存者，这时才得知有家格斗生化人研究所的存在……





游戏是动作类型，因此主角将会在游戏中拳打脚踢，飞檐走壁。目前Phantagram公司计划会设计20项左右的任务，每一项任务都有不同的主题，如一些任务需要"潜伏进入"，每关任务开始也会有任务的简介，一些任务还会和由电脑控制的伙伴进行合作。这方面听起来就有些像PS上的人气游戏《虹吸战士》(SYPHON FILTER)，如果真是这样的话，那游戏就更是吸引人了。

■《枪下游魂3 恐龙危机》最新情报



CAPCOM的光枪射击游戏第三作《枪下游魂3 恐龙危机》又有新情报更新，这一次公开了两位主角的原画。男主角马克来自二战时代，因为时空混乱而进入另一个空间；而女主角波拉则来自《恐龙危机2》，在《恐龙危机2》中原为男主角狄兰女儿的她这一次将在此作中担任更重要的角色。除了这两名角色之外，CAPCOM表示还会有一名神秘角色会给予两位主角一些忠告，根据手头得到的情报，这名神秘角色正是《恐龙危机2》中的主角狄兰，不知在《恐龙危机2》中未完的故事是否会在此作中有让人完满的交待呢？







图为公开的人物设定原画，由著名的插画师森气楼绘制。

■超华丽二维格斗游戏《罪恶装备XX》测试结束





超级华丽的人气二维格斗游戏《罪恶装备XX》已经于4月13日～14日顺利结束了街头测试活动。这已经是《罪恶装备XX》的第二次街头测试活动，尽管如此，活动还是吸引了大批二维格斗游戏爱好者前来游玩。经过两次测试之后，《罪恶装备XX》制作组将针对测试中玩家所给的意见及所出现的问题对游戏进行微调，并将于5月份正式推出作品。游戏中带有开场动画，并且还有让人耳目一新的石渡太辅的插画穿插于游戏之中。



■难得的可双打正统动作游戏《RAGINGBLESS ～降魔默示录》



由PCCW Japan开发的动作游戏《RAGINGBLESS ～降魔默示录～将于6月6日发售，游戏是PS2版。本作是一款3D动作游戏，故事发生在一个剑与魔法的世界，不过真正吸引人的是，游戏进行方法为正统的清版过关型，而且可以双打。另外游戏中可以选择的人物竟然和一些二维格斗游戏一样，达到二十几名。

PCCW Japan公司大家并不陌生，本刊也曾报道过香港第二大富商"小超人"李泽楷收购了日本知名的游戏软件商Jaleco公司，Jaleco的新名字就是PCCW Japan。当年Jaleco曾开发过数款脍炙人口的清版型动作游戏，因此今天的PCCW Japan的这款新动作游戏可谓是宝刀未老，希望能带给玩家纯正的动作游戏的快乐。



短消息

◆OVERWORKS表示，PS2版与NGC版的《永恒的阿卡迪亚》的发售日分别是2003年3月及2002年底。目前尚不得而知是否会加入新的要素。《永恒的阿卡迪亚》原为OVERWORKS在DC上推出的超经典RPG，但无奈销量并不理想，希望PS2版及NGC版的发售能让这款优秀的RPG得到更多玩家的认可。

◆《王国之心》美版的发售日已经确定为2002年10月14日。迪士尼在世界动画史上有着无比重要的影响力，再加上有史以来，面向儿童的游戏市场从来都是极大的(看看《口袋妖怪》效应吧)。所以集合了诸多迪士尼角色的大手笔制作《王国之心》在美国将会取得什么样的成绩就非常令人关注。

◆Dark Aura Entertainment公司目前已经从New Line Cinema公司获得拍摄《寂静岭》电影的授权，并且提前开始了影片的准备工作。拍摄组还没有完全确定剧本和导演，不过他们表示电影将主要取材于《寂静岭》一代。

◆由于微软的XBOX价格偏高，所以微软决定将XBOX的生产基地向成本更低的地方转移，中国台湾省的Acer公司已经与微软签下合约，Acer公司将成为XBOX的第二制作者。PS2方面，SONY的PS2至今为止都只在日本国内生产，但目前SONY的PS部门发言人称，SONY已和中国台湾省的一家制造商签下合约，将在中国大陆生产PS2。看来，不论是PS2、XBOX还是NGC，都选择在中国设厂生产来降低主机的成本，这算不算是英雄所见略同呢？

◆KONAMI的RPG大作《幻想水浒传III》(PS2)已经确定了发售日——7月11日。

◆KONAMI表示，"《METAL GEAR》系列"的生父小岛秀夫将会担任NGC新作《ECLIPSE》的制作工作。目前有关此作的一切具体内容均不明，只知道游戏将于2004年推出，题材是父子之间的冒险。不知已为人父的小岛秀夫会为NGC带来怎样的一款游戏？

新作发售表

绿色字体：新增游戏
粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
4月					
4月25日	《克罗诺亚沙滩排球 最强球队决定战！》	《クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦！》	SPG	NAMCO	4800日元
4月25日	《世界足球 胜利11人 2002》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
5月					
5月16日	《足球小将 翼 新的传说・序章》	《キャプテン翼 ～新たなる伝説・序章～》	ETC	KONAMI	5800日元
5月16日	《爆烈足球》	《爆烈サッカー》	SPG	TECMO	5800日元
5月16日	《火爆足球2002》	《ダイナマイトサッカー2002》	SPG	I'MAX	5800日元
5月30日	《勇者斗恶龙怪物篇1・2 星降之勇者与牧场的伙伴们》	《ドラゴンクエストモンスターズ1・2星降りの勇者と牧場の仲間たち》	RPG	ENIX	5200日元
5月30日	《棋魂 平安幻想异闻录》	《ヒカルの碁 ～平安幻想異聞録～》	AVG	KONAMI	5800日元
春季预定	《名侦探柯南 最强的拍档》	《名探偵コナン 最高の相棒》	AVG	BANDAI	5800日元
发售日未定	《真・女神转生if……》	《真・女神転生if……》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ～青春の輝き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800日元

PLAYSTATION2

日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
4月					
4月25日	《机甲武装G 破坏 第三次格拉蒂亚大战》	《机甲武装G ブレーカ 第三次クラウディア大战》	SLG	SUNRISE	6800日元
4月25日	《混沌时代 下一代 失落的友情》	《ジェレーション オフ カオス ネクスト失われし絆》	RPG	IDEA FACTORY	6800日元
4月25日	《混沌时代 下一代 失落的友情 动画DVD同捆版》	《ジェレーション オフ カオス ネクスト失われし絆 アニメDVD同梱版》	RPG	IDEAFACTORY	6800日元
4月25日	《监视者》	《SURVEILLANT》	AVG	SCEI	5800日元
4月25日	《世界足球 胜利11人6》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6》	SPG	KONAMI	6800日元
4月25日	《绝体绝命都市》	《绝体绝命都市》	AVG	IREM	6800日元
4月25日	《机甲兵团 J 凤凰 爆裂战术》	《机甲兵团 J-PHENIX BRUST TACTIC》	SLG	TAKARA	5800日元
4月25日	《机甲兵团 J-凤凰 爆裂战术 限定版》	《机甲兵团 J-PHENIX BRUST TACTIC LIMITED EDITION》	SLG	TAKARA	9800日元
5月					
5月2日	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	6800日元
5月2日	《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》	《机动战士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立战争记》	SLG	BANDAI	6800日元
5月3日	《血腥咆哮3》(HUDSON THE BEST)	《BLOODY ROAR 3》(HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON	3800日元
5月16日	《DDRMAX DDR 6th Mix》	《DDRMAX DDR 6th Mix》	MUG	KONAMI	5800日元
5月16日	《最终幻想XI》	《FINAL FANTASY XI》	RPG	SQUARE	7800日元
5月16日	《实况世界足球2002》	《实况 WORLD SOCCER 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
5月23日	《戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！》	《ドラマディックサッカーゲーム日本代表选手になろう！》	SLG	ENIX	6800日元
5月23日	《NBA2K2》	《NBA2K2》	SPG	SEGA	6800日元
5月30日	《FIFA世界杯 这样你就是教练了！》	《プロジェクトFIFAワールドカップ そから・君が监督！》	SLG	EA SQUARE	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
4月					
4月25日	《世界足球 胜利11人》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN》	SPG	KONAMI	5800日元
4月26日	《洛克人ZERO》	《ROCKMAN ZERO》	ACT	CAPCOM	4800日元
4月26日	《头文字D 另一个舞台》	《头文字D ANOTHER STAGE》	RAC	SAMMY	5800日元
4月26日	《ADVANCE GT2》	《ADVANCE GT2》	RAC	MTO	4800日元
5月					
5月2日	《阵形足球2002》	《フォーメーションサッカー2002》	SPG	SPIKE	5800日元
5月2日	《KONAMI怀旧街机游戏合集》	《コナミアーケードゲームコレクション》	ETC	KONAMI	4800日元
5月未定	《BLACK MATRIX ZERO》	《BLACK MATRIX ZERO》	RPG	NEC INTERCHANNEL	5800日元

NINTENDO GAME CUBE

日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
4月					
4月25日	《血腥咆哮 终极版》	《BLOODY ROAR EXTREME》	FTG	HUDSON	6800日元
4月25日	《RUNE》	《RUNE》	RPG	FROM SOFTWARE	6800日元
5月					
5月2日	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	5800日元
5月30日	《疯狂出租车》	《CRAZY TAXI》	RAC	SEGA	4800日元

DREAMCAST

日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
发售日未定	《格斗之王2000》	《THE KING OF FIGHTERS 2000》	FTG	PLAYMORE	5800日元

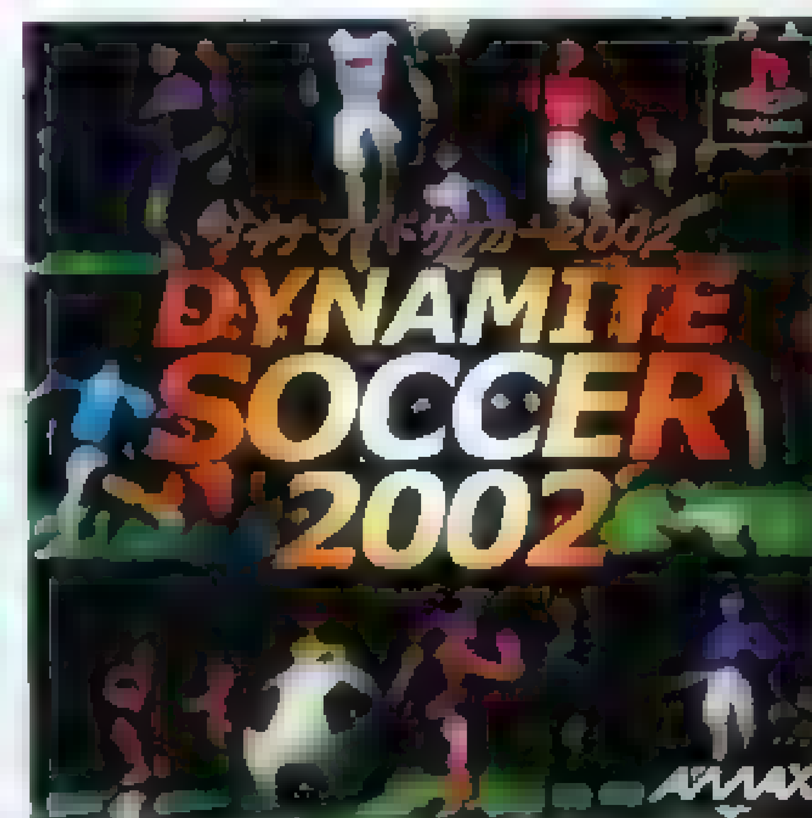
XBOX

日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
4月					
4月25日	《光环》	《HALO》	FPS	Mircosoft	6800日元
5月					
5月2日	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	5800日元
5月2日	《神秘岛III迷途》	《ミストIIIエグザイル》	AVG	MEDIA QUEST	6800日元
5月24日	《实况世界足球2002》	《实况 WORLD SOCCER 2002》	SPG	KONAMI	6800日元



自从香港发售了行货版的PS2以及游戏之后，PS2游戏的售价就一直在跌。SCE官方已经宣布，所有定价为6800日元的游戏的香港行货版的售价都会统一下调1000日元，即是以5800日元的价格（再按照汇率兑换为港币）发售！国内的玩家是否也注意到你手中的《铁拳4》、《机战IMPACT》、《荒野兵器3rd》等游戏说明书中加插了精美的“中文说明纸”（因为只有一页）呢？《铁拳4》的说明书更是完全繁体中文化的哦！价格方面，所有行货游戏的售价都在380～450之间，虽然还没有达到许多玩家的心理承受底线，不过比起早几年的正版PS、PS2、DC游戏来说，实在是好了很多。

5月份的PS2有两款“超长游戏时间”的游戏发售，一款是《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》，将于5月2日发售的《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》相信是FANS们等了很久的一部作品，这款游戏的游戏时间必定会和它的游戏名称一样长（笑）；5月16日的《最终幻想XI》对于SQUARE以及PS2来说意义可谓非比寻常，各大游戏厂商也在等着看SQUARE的表现，盘算着自己手中正在开发的网络游戏的前景。《最终幻想XI》，PS2网络游戏的方向标。





游戏的未来将会怎样？PlayStation3公布！

Playstation3的正体是"Cell+Linux+Grid+自律演算"

是的，PS的第三代终于正式公布了性能。所公开的实际数据再次让人惊得哑口无言。那么这到底是不是仅仅为一个构想呢？它真的可以实现吗？请看本篇文章的详细解析！

另，由于这次消息的公布是在"游戏开发者会议"上公布的，所以数据方面较为专业化，尽管我们在编辑的时候已经尽量让文章变更加通俗易懂，但以下的文章在所难免还是会有些生涩。不过以下所涉及的数据可是未来技术的发展趋势，希望大家都能看得懂。


▲冈本伸一为SCEI常务兼CTO。

浮出水面的新世代PlayStation

PS3的性能指标是在"游戏开发者会议"（GDC）上由SCEI常务兼CTO冈本伸一在关键演讲中宣布的。



▲未来PS3的界面？

PS3预计将会有如下要素：

1.SCEI、IBM及东芝共同开发的新的中央处理器Cell

2.采用分布式计算概念"Grid Computing"

3.采用自律型计算机能（Autonomic Computing）

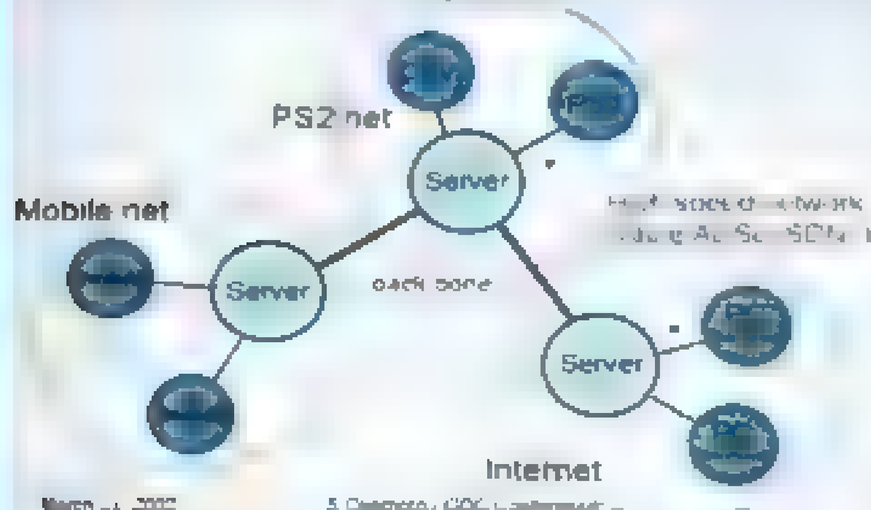
4.操作系统仍然是基于Linux的

5.有崭新的人机交互界面

6.具有从像PS型那样的终端到搭载数万个Cell的服务器的扩展性能

*分布演算系统：就是通过使用网络分布处理，可以实现家用机不能实现的1000倍性能。

*自律演算：电脑具有同人体一样的自行进行管理（自律）的机能，亦称之为自主型演算。



▲PS2网络、手机网络与互联网的关系。

如果此设想能实现的话，第三代的PS将不会被硬件的局限束缚，理论上可以得到无限的机能。而且原来那种硬件加软件的游戏概念将会消失，将实现"The Network is Playstation"（网络就是PS）的理念。

Cell不仅仅只是家庭中的一台游戏主机，它还是一个网络终端，会受到分布在网络上的操作系统的管理。即是说使用家庭中的PS3玩游戏，处理相应数据和演算的并不只是这一台主机，而是整个网络的一部分。所以说PS3可以获得不被PS3这个主机盒子性能束缚的高性能。

目标是PS2机能的1000倍

冈本在演说中提到PS2的性能是PS的300倍。但是发售PS2以后，根据游戏开发者会议的反馈，在第三代主机中需要在模拟部分提高性能。就是说第三代主机要能达到即时演算出与CG同样素质的画面和模拟世界的性能，而达到这样的目标，就需要PS3的机能为PS2的1000倍。

如何达到这个1000倍的性能呢？根据摩尔法则（编注：计算机芯片界流行并通用的一条规律——在不增加任何成本的情况下，芯片处理能力每18个月翻一番），要达到1000倍的性能至少要15~20年。也就是说以同等成本达到1000倍的性能要到2020年。但是现在SCEI宣扬的理念是"同时并行处理"，也就是说通过多台机器同时进行并行处理从而达到1000倍性能的目标。

再次被强调与IBM的关系



GScube是一款由SCEI和IBM合作开发的基于PS2的结构演算机器，他们因此而积累了关于同步并行处理的一些经验。现在他们将把PS2逐渐带入作为具有分布演算系统的互联网。但是为了实现下一步的突破——让即时演算在分布演算系统中进行，还要等待宽带的普及。到时候登场的是就是Cell。

Cell是以分布演算为前提而设计的宽带网时代的处理器。SCEI与IBM提出了这个设计概念，再与东芝合作共同正式开始了开发。现在美国德克萨斯州奥斯丁市的IBM据点已经率先开始了研究工作。另外冈本也暗示Cell不仅会被SCEI采用，也会在IBM等其他机器上登场。

自律型演算也被加入到PS3中

在Cell及其分布式操作系统的基本构造里，几乎可以断言一定包含自律演算的机能。

然后，冈本还提到PS2使用Linux操作系统的目的之一就是为了研究即时分布环境。要完全实现分布的环境，操作系统的作用和概念也会发生变化。分布操作系统会分布于网络上的机器，可以将与网络连接的电脑群当作一台电脑使用。这样就有了两种等级的操作系统，一级是负责管理网络运行的操作系统，一级是只管理其中一个终端硬件的操作系统。

PS3能实现怎样的游戏——对整个世界的模拟

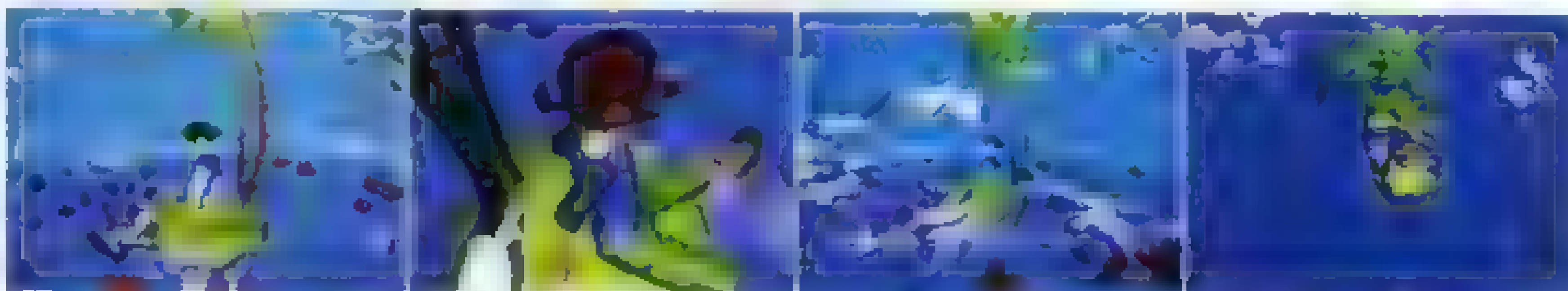
自律功能的设想

在逐渐明朗的PS3的分布环境上，到底能实现怎样的游戏和娱乐方式呢？

一个词概括的话就是"虚拟世界"。人物的对话，游戏世界的气氛都变成现实状态，可以自律地行动，与玩家自然地接触。即是模拟和人工智能方面都是实时进行。

在GDC上，冈本常务演示了一段动画。小岛上的女孩的周围，鱼和鸟自然而且流畅地相映成趣。这段动画的要点在于各自的自律系统在相互接触。比如女孩子会根据动物的移动而自由地转头和舒展身体。

虽然这是非常原始的演示，但通过面向此方向的分布演算技术，也许会产生无限的可能性。首先游戏中的人不会像演示中的木头人一样，而是像电影中的真人那样自然地行动。比如说风吹草动这样自然界的平凡现象也会出现在游戏中。这就是所谓的现实世界的模拟。


▲冈本伸一在GDC上讲解PS3时所用到的示范映像。不在于游戏的画面素质如何，而在于这段影像中的人物、动物、环境等，都是通过自律型引擎来进行互动。

谁是NPC？

这样一来在大型网络RPG中，你碰到的意气相投的其他玩家也许就是电脑AI控制的NPC也说不定呢。玩家无法判断谁是真正的人、谁是NPC。这是因为游戏中的NPC将会通过人类与AI判别测试，被认为是一个人类。如果这是一个"《心跳回忆》系列"中的游戏，你也许就能和人工智能的女孩子（男孩子）约会。而且在大型网络RPG中，由于所有东西都是自律的，NPC甚至会自行建造新的街道，城市。

未来，模拟的现实化不仅仅会局限于网络游戏中，今后几乎所有的游戏类型都能发挥模拟和高智能AI的效果。

虽说模拟这一概念并不新鲜，但现在的目标是如何缩短真正实现这个目标所需的时间。现在的要点就是将处理工作分布于多台主机这一构想。

游戏开发的潮流转向AI和模拟

新世代游戏主机所追求和焦点不在于图像，而是这以上的东西——模拟和AI。当然，把新世代主机的3D图像水平提高到CG的水平自不待言，不过在这之上的模拟和AI才是胜负的关键。现在的游戏机还在炫耀3D机能，但3年后也许就不再流行了。

其实这也是现今的一个潮流。在GDC上观众随处可以听到类似的论调。比如说软件的开发商——英国Frontier Development的创立者David Braben在他的演讲中也提到今后5年的游戏开发方向也是以模拟和AI为主。

Braben提到现在的游戏业正处于科技热时代，这和1920年代的电影产业差不多，当时电影业刚发展，更需要的就是在技术方面的突破。但以后的游戏业将向故事的内容充实和情感的表达方面发展。即是说面对玩家各种各样的动作，AI必须做到像真人一样回应还带有相应的表情。

让游戏中的世界达到真正的模拟，那么到底怎样才算是真正的虚拟现实呢。首先，游戏中人物的语言将不能由声优事先录制完成，这就需要有能自动生成对话的声音模拟系统，而且还要有让游戏中的人物能自然对应玩家的话来生成对话的系统，最后还要有基于面部活动技术的微妙表情的模拟，以及身体姿势的模拟。

另外说不定还需要能模拟人类心理的技术。比如讲话稍微有变，NPC会变得不耐烦然后声音会相应变化。有多个NPC的话，也许还需要模拟人与人之间的关系。也就是说各个自律系统如果不具备社交能力的话，就不能真正达到以假乱真的程度。

第三代PlayStation的信息就是模拟

当然模拟真正开始的话是有无限可能性的，恐怕模拟中介硬件不普及的话，也很多地方都无法适用。不过在冒险和RPG游戏中已经开始有了声音模拟和手势的模拟。即使是这样也是相当庞大的工程，但仅仅只靠几个姿势，猛一看也像真人一样。

Braben在演讲中做了有三条狗的模拟演示。三条狗来回移动，互相对视或者保持着一定距离，每条狗都自然地互相反应。这样一来充分表现出如同真狗一样的动作和姿势。


▲PS3的主题之一就是模拟。上图是由Braben进行的关于模拟的演示。模拟的是3只狗的行动，3只狗在演示中会一边望着对方、一边保持一定的距离。

进行世界的模拟的话，光靠普通电脑的计算能力是不行的，这就需要构成PS3理念的具有网络计算能力的Cell技术。

GDC名家演讲精彩放送

针对游戏开发者的“Game Developers Conference”（游戏开发者会议）于3月19日至3月23日在位于美国加利福尼亚州圣胡塞市的麦肯那瑞会议中心隆重开幕。



▲会场的正门，来自全世界的游戏精英都会聚集在这里。

GDC，正如其名，是以游戏开发者之间的讨论会议为主轴的大型会议活动。这类讨论会议网罗诸如编程、音乐、管理等与游戏开发相关的内容，是对于每个游戏开发者来说不可或缺的获取新知识的机会。尽管这是一个面对游戏开发者的讨论，但还是会有一些知名游戏商选择在这时发表新产品，如微软总裁比尔盖茨曾在2年前的GDC演讲上宣布Xbox的具体式样，也包括这次的PS3的公布。今年GDC从3月19日开始有5天会议期，展示期从3月21日开始，有3天时间。

SCEA副社长吉田修平关于今后游戏开发和市场的全球化的演讲

革新类的游戏将扩大游戏市场

吉田指出，到目前为止PS2上的游戏大多是前作的后续篇，几乎全是炒冷饭例子。他担心这样会阻碍游戏市场的扩大与发展。



吉田修平

回顾80年代后半至90年代中期这段时间，面向16位机的游戏虽然在画面上有了突破，可是炒8位机冷饭的游戏却占了绝大多数。唯一的例外也许就是《街头霸王2》，它开创了一个崭新的游戏类型——格斗游戏。

与此相对，在PS、SS、N64等32/64位机的时代，革新类的游戏增多了。比如音乐游戏等。值得注意的是《马里奥64》这样的游戏虽然在名称上是续作，但在操作、系统等方面都进行了革新。

那么对比各个时代游戏机销售量来看：8位机转向16位机的时代后，游戏机的销售数量增加了2100万台，在32/64位机的时代，这个数字达到了5300万台。可以看到，游戏的革新能够扩大游戏市场。

Hardware penetration (Sept.'01)

	Japan	US/Euro	Total	
NES	19	43	62	
Genesis	4	31	34	
SNES	17	32	49	
Total 16bit	21	63	83	+21
Saturn	6	9	15	
PlayStation	19	69	88	
N64	6	27	33	
Ttl 32 64bit	31	105	136	+53

▲游戏市场统计的表格：32位 64位机时代，具有创新意识的游戏较多，游戏市场也被扩大了。

现在虽说已经到了128位机的时代，可是游戏软件的情况却和8位机转到16位机的时代如出一辙。这样下去，也许就会有很多玩家抱着“游戏和以前没区别”的心情远离游戏。

最后吉田指出，要打破这个僵局，应该更加注重游戏的革新而不是规模。应该做到能让玩家感到“这样的游戏我是第一次见到”和“为了玩这个游戏买主机”这才是对游戏开发者最大的肯定，应该朝这个方向努力。

现在的游戏一定要面向全球市场进行开发

现在的游戏开发向投入加大的方向发展，风险增大了，就更应该向全球市场方面发展。这是因为如此开发出来的游戏，相比只针对特定地区开发的游戏会产生更高的效益和利润。下面是以吉田担任PRODUCER的“《古惑狼》系列”为例所做的讲解。

“《古惑狼》系列”是由美国的Naughty Dog小组开发的。吉田的小组负责对这系列游戏进行本土化。不过美国的游戏很少在日本取得成功，即仅仅将文字变成日语是很难取得成功的。实际上，当时某日本著名游戏杂志社主编曾断言此角色不会在日本取得成功。于是吉田在将该系列本地化的时候修改了游戏系统。

▲国际化角色设计路线（由左图的设计改为了右图的设计）。

首先，游戏难度降低，而且会出现提示。然后，在每关后会表示游戏完成度，这样一来提高了玩家的兴趣。

再者，在市场战略方面，通过在广告中播放原创主题歌，出版原创漫画，分发10张的试玩版等等手段，成功地使广大玩家认同了这个游戏。通过这样的本地化战略和市场战略，该游戏卖出了比预想好很多的90万套。续作在成功借鉴前作的经验后亦取得不俗的成绩。

从这个例子可以看到，在国际市场成功的秘诀在于依靠面向国际市场的开发小组。比方说，面对日本市场的时候，如果没有来自日本方面的意见，肯定不会成功。这类工程必须在初期就开始调查市场，创造符合该市场的人物形象和游戏系统。然后，在游戏开发期间举行各种活动聚集人气，在销售之前调整好一切事项。

最后，吉田做了总结，指出开发小组一定要重视开发续作之前来自玩家的反馈。这样既可以保证续作能占据市场，也能保证获得更好的成绩。

“《GT赛车》系列”的制作人山内一典关于游戏设计方法的演讲

游戏设计中平衡性很重要


山内一典

山内在制作“《GT赛车》系列”之前曾制作过两代《Motor Toon Grand Prix》（MTG）。《MTG》是以卡通形式的动作为特征的PS初期游戏。在《MTG》里，基本上是怎样操作车就怎样动。“《GT赛车》系列”加强了对车自身本质的表现，强调真实性。可这两个系列之间存在着很大的意识转换。

以这种理念制作的《GT赛车》一代于1997年问世。此作对于山内本人来

说，根本没有想到会成为大作。

当时只是抱着“只要能挤进赛车系列游戏中便可以”的想法来制作。据说他本人感到相当意外。可是，《GT赛车》的成功，一定与当时精心策划的游戏设计方向分不开。

一个游戏基本上由“演算模型”、“数据”、“用户界面”、“评价标准”四个方面组成。演算模型决定游戏风格和自由度范围，是其中最重要的因素，在《GT赛车》中，这相当于赛车动作的物理建模，即赛车以什么样的方式被操作；数据也就是一般的人物、场景等要素，在《GT赛车》中相当于赛车和赛道的丰富程度。用户界面（USER INTERFACE）决定玩家所能感觉到的游戏的外表，直接影响游戏的气氛。评价标准是为将数字上的模拟模型转变成娱乐的形式。

山内指出，在制作游戏的时候，要好好考虑这4个因素之间的平衡，在考虑扩张或者压缩某一方面时，要有一定的限度。比如说，不考虑全盘的平衡性，一味大量地增加数据（赛车的数据）的制作人不是一个好的制作人。山内在说这番话时，也有些告诫自己的意思。

游戏制作是工程化的连锁工作

由于主机硬件的能力有限，怎样合理分配这有限的硬件性能是游戏制作过程中最有挑战性和成就感的事情。在“《GT赛车》系列”中，不可能将每个细节都做到完美，比如背景不会随着日光的变化而变化、同时出场的赛车不能超过6台等等，都是合理分配系统资源后的结果。也就是说，“《GT赛车》系列”注重于玩家操纵的赛车动作的细致模拟，与此无直接联系的部分就相应进行了资源压缩。

▲《GT》的开发画面，画面显示着各种数据，游戏就是这样进行细部调整的。

在制作游戏的时候，必须考虑诸多因素：从提出计划到接近完成的时间内业界会出现多少新的技术；利用新的技术可以增加多少可用的主机硬件资源，如何利用这新增加的资源等等。

游戏制作的重点其实不在于考虑想做出什么，而应该考虑该怎样更好地实现它。以这样的姿态对待游戏制作，能提高游戏的质量和素质。

不过，当游戏质量不能得到保证的时候，就要考虑该游戏是否还有再继续开发的价值、潜力，并在此之上继续尝试硬件资源的再分配，如果还不行就要考虑放弃。这样看来，游戏制作真是一件很浩大的工程。

另外，山内在“《GT赛车》系列”中为了表现车的个性定下了两个原则：第一是尽量不修改从汽车厂商处得到的第一手资料；第二是不管多么细致的方面，只要是与车的构造有关，都要尽量加到车的物理建模上。

但是，要为了追求更高的细致度而去体验游戏中所有收录车型的实际操作是不可能的，这不仅仅因为车的数量，还因为每个车型的可调整部件数也很多。所以游戏制作中基本上没有使用如此的调试方法。尽管如此，由于原封不动地采用了从厂商处得到的数据，所以游戏中车的举动还是几乎和实际运作相同，没有大的问题。另外，山内一再强调到，在制作《GT1》的时候，车子的建模最短只花了1天，《GT3》时最少的时候却也要20天以上！

制作人松浦雅也关于后续作开发想法的演讲

以“《啪啦啪啦啪》系列”制作人闻名的音乐组合七音社的松浦。在这次会议他以自己领头的《啪啦啪啦啪2》的开发为例，对游戏后续作开发的技巧和要点进行演讲。



松浦雅也

他最先介绍了开发《啪》之前四处演出的“PSY-S”乐队的故事。“PSY-S”乐队的原则是：做什么都可以，就是决不再做相同的事。所以每次演出都给人全新的感觉。但另一方面，有人批评他们没有一贯性，不知道他们想干什么。虽然有这样的说法，但对松浦自己来说，在“PSY-S”乐队的经历是非常快乐的。



▲这次会议中，松浦也公布了他正在开发的《Bib Ribbon》的续编《モジブリボン》。游戏会将玩家所输入的文字实时演算为RAP音乐。画面是水墨画风格的。

他接着指出，现在的游戏业界缺乏上述的创新性、柔软性。比如，大家可以很容易根据前作判断出续作的一些情况，这正是缺乏柔软性的结果。而松浦称，当他进行续作的开发时，不再考虑前作，致力于跳出这个束缚。也就是说《啪》2代不是以一代为前提，而是以尝试创新为主题。仅仅对卖得好的前作进行技术上的升级后做出的续作，在销售上也许会取得成功，但缺乏创新性。

水口哲也谈游戏性及《Rez》的开发

开发了另类人气射击游戏《Rez》的水口哲也谈到引起他制作该游戏的契机是，某天他突然想到：如果把射击游戏引到音乐游戏中来不是很有趣吗？


水口哲也

为了实现这个构想，经过一番研究后，得到如下结论：当玩家感受到力量、强度同时与声音合拍的时候，能体会到快乐。于是这便成了《Rez》的构筑思想。

水口接着提出了作为《Rez》的关键词“Synesthesia”。这个词的意思是“共感”，就是指当某种感官受到刺激后，人会有受到其他实际上不存在的感官刺激的错觉。比方说某人看画时却感觉听到了声音。《Rez》正是充满了这种特点的游戏。水口说《Rez》是把类似在音乐俱乐部和音乐现场演出的音乐和光线刺激的感觉置换到射击游戏中，使玩家在玩游戏的时候可以体会到上述感官刺激。



▲会上水口介绍了倡导共感的先锋Vasily Kandinsky先生，《Rez》的开发代号“K Project”中的“K”就是来自Kandinsky的第一个字母。

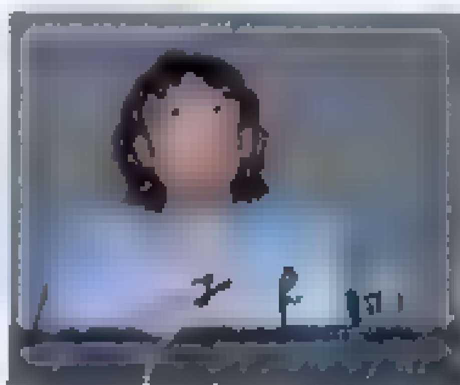
水口最后说到，未来他也想和大家一起尽力做出前无古人的刺激性游戏。

Amusement Vision的名越稔洋

解谜型游戏的难度设计的技巧

名越以《Super Monkey Ball》为例介绍解谜和桌上型游戏的难度设计的技巧。在《Super Monkey Ball》中有很多要素可以调整难度。包括关卡的大小、形状、陷阱、终点等4方面左右着游戏的难度。

比如说，在该游戏中，关卡面积很大、途中没有任何阻碍、终点固定不动，这就是最简单的关卡；反之，关卡面积小、途中有多种陷阱、终点不停地移动，这种关卡就是最难的。但是，在面积大的关卡中，球不容易掉下，如果这时又设定时间限制的话，难度就开始上升了。


名越稔洋

通过这样各种规则的组合，可以设计出几乎无限的不同关卡。也就是说，如果正确地设置了各种左右难度的要素，就会使游戏的设计变得很简单。反过来说，如果在这阶段草草了事的话，后面的工作就会很吃力。因此名越认为，难度设定中最重要的就是正确地分析出哪些是左右难度的要素。

所谓“记号学”

在赛车游戏中，玩家只看路上的风景如何就能知道哪里该拐弯，这样不通过显性、直接的表现方式就能触动玩家的本能的思想，就是被名越采用的所谓“记号学”。



▲以《超级猴球》为例进行的解说，真是非常直观。看来一个小小的益智类游戏就足以考验一个游戏制作者了。

记号学，就是使用符号化的组合操作来给予人的印象。比如说在赛车游戏中，直线赛道之后往往会布置大多数玩家都不能转好的弯道。在这样的场合中，如果将直线赛道的周围配上等间隔的路边树，而在快到弯道时将树的间隔减少到原来的一半，这样一来，即使是第一次玩该赛道的玩家，成功转弯的几率也会大大增加。或者是在转弯之前的路旁设上一列飞驰中的列车，这也可以达到近似效果。

现在的各种主机，画质音质提高了，手柄也配有了振动机能，这就可以应用到更高程度的记号学了。当然，前例中如果在弯道前设置大路牌指示前面有弯道的话，确实可以提醒玩家，但未免太露骨了。尽量避免露骨的表现，通过细小部分的差别来调整玩家的行动，这就是名越理想的难度设计。

至爱排行榜



日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2002年4月1日～4月7日

名次	游戏名称	厂商	机种	类型	发售日	周销量	累计
1	装甲核心3 (NEW)	FROMSOFTWARE	PS2	STG	2002-04-04	11万5096套	累计11万5096套
2	王国之心	SQUARE	PS2	RPG	2002-03-28	10万[illegible]套	累计52万4099套
3	超级机器人大战IMPACT	BANPRESTO	PS2	S·RPG	2002-03-28	6万3757套	累计45万8265套
4	[illegible]	NAMCO	PS2	FTG	2002-03-28	4万7879套	累计22万9407套
5	[illegible]	BANDAI	PS	FTG	2002-03-20	4万5762套	累计33万3413套
6	[illegible]	任天堂	GBA	S·RPG	2002-03-29	4万3020套	累计14万4820套
7	[illegible]	光荣	PS2	SLG	2002-04-04	3万2761套	累计3万2761套
8	[illegible]	KONAMI	GBA	SPG	2002-03-20	2万2938套	累计13万8288套
9	[illegible]	KONAM	PS2	SPT	2002-03-28	1万6228套	累计3万9610套
10	[illegible]	SEGA	PS2	SLG	2002-03-07	1万5826套	累计42万0321套
11	[illegible]	CAPCOM	PS2	A·AVG	2002-03-07	1万4987套	累计89万8258套
12	[illegible]	CAPCOM	NGC	AVG	2002-03-22	1万4644套	累计14万9088套
13	[illegible]	KONAMI	PS	SPT	2002-03-14	1万2126套	累计5万5301套
14	[illegible]	任天堂	NGC	ACT	2002-03-14	9730套	累计8万7420套
15	[illegible]	SAMMY	PS2	SLG	2002-04-04	9311套	累计9311套
16	[illegible]	CAPCOM	GBA	RPG	2001-12-14	8920套	累计31万2980套
17	[illegible]	光荣	PS2	SLG	2002-03-28	7852套	累计2万3727套
18	[illegible]	任天堂	NGC	ETC	2001-12-14	7625套	累计41万6465套
19	[illegible]	TAITO	PS2	SLG	2002-03-20	7369套	累计6万5766套
20	[illegible]	任天堂	GBA	ACT	2001-12-14	7367套	累计51万5935套

作为FROMSOFTWARE的王牌游戏，《装甲核心3》已经是该系列在PS2上的第三部作品，发售3天销量达到了11万套，占首批出货量的70%，这个数字与前作《装甲核心 另一个年代》基本持平。可以说现在该系列已经有了一批固定玩家，而且这个数字有扩大的趋势。为3月PS2游戏狂潮划上休止符的3大劲作分别排名2至4位，从排名先后顺序就可以看出市场对这3款游戏的考核成绩。仅仅二十来万的销售成绩对于NAMCO的王牌游戏来说，这次《铁拳4》没能及格。相比之下，众多动画明星加盟的《王国之心》表现可以说相当出色。虽然国内有很多玩家抱怨《机战 IMPACT》，但是游戏依然卖得不错，史上最强 109话的巨大诱惑，机战迷们只有乖乖掏腰包。《生化危机》本次落到了第12，至今累计14万余套的销量和日刊39分的高度评价形成了巨大的反差。



日本最新主机销量排行榜

2002年3月25日～2002年3月31日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	10万1325台	128万1420台	51.5%
GBA	5万7230台	81万4105台	29.1%
NGC	2万1312台	36万3245台	10.8%
XBOX	5157台	19万0092台	2.6%
PSone	6339台	9万6621台	3.2%
GBC	3040台	5万4763台	1.5%
WSC	2310台	4万8577台	1.2%

在日本，PS2现在基本上可以保持每周近10万台的销量，占游戏市场总销量的50%，江山牢固。本以为《生化危机》的推出能够刺激日本市场NGC的销量，但市场效应却是微乎其微，到现在我们还没有看到NGC的反攻势头。最近我又玩了好几款XBOX的游戏，感觉画面效果真的很不错，其中的《DOUBLE S.T.E.E.L》给我的印象非常深刻，游戏某些场景效果令人惊讶。虽然XBOX机能强劲，但是现在每周仅仅几千台的惨淡销量使得很多厂商对日版XBOX都失去了信心，数款软件纷纷又移植回PS2。

经典游戏怀旧排行榜 TOP10

1998年12月28～1999年12月26日

名次	游戏名称	类型	厂商	机种	销量
1	最终幻想VIII	RPG	SQUARE	PS	350万1807套
2	生化危机 3	AVG	CAPCOM	PS	133万9022套
3	任天堂全明星大乱斗	FTG	任天堂	N64	130万8124套
4	GT赛车 2	RAC	SCEI	PS	114万5514套
5	Dance Dance Revolution	MUC	KONAMI	PS	100万5441套
6	德比赛马99	ECT	ASCII	PS	79万8944套
7	大众高尔夫 2	SPG	SCEI	PS	78万2874套
8	实况棒球 99 开幕版	SPG	KONAMI	PS	75万1864套
9	圣剑传说 玛娜传奇	A·RPG	SQUARE	PS	70万6342套
10	恐龙危机	AVG	CAPCOM	PS	67万6703套

希望大家看了这个"怀旧排行榜"后，能够有一种将尘封已久的"老经典"拿出来玩玩的冲动。

文：特约撰稿人 DARKBABY

青山依旧在——从光荣到KOEI



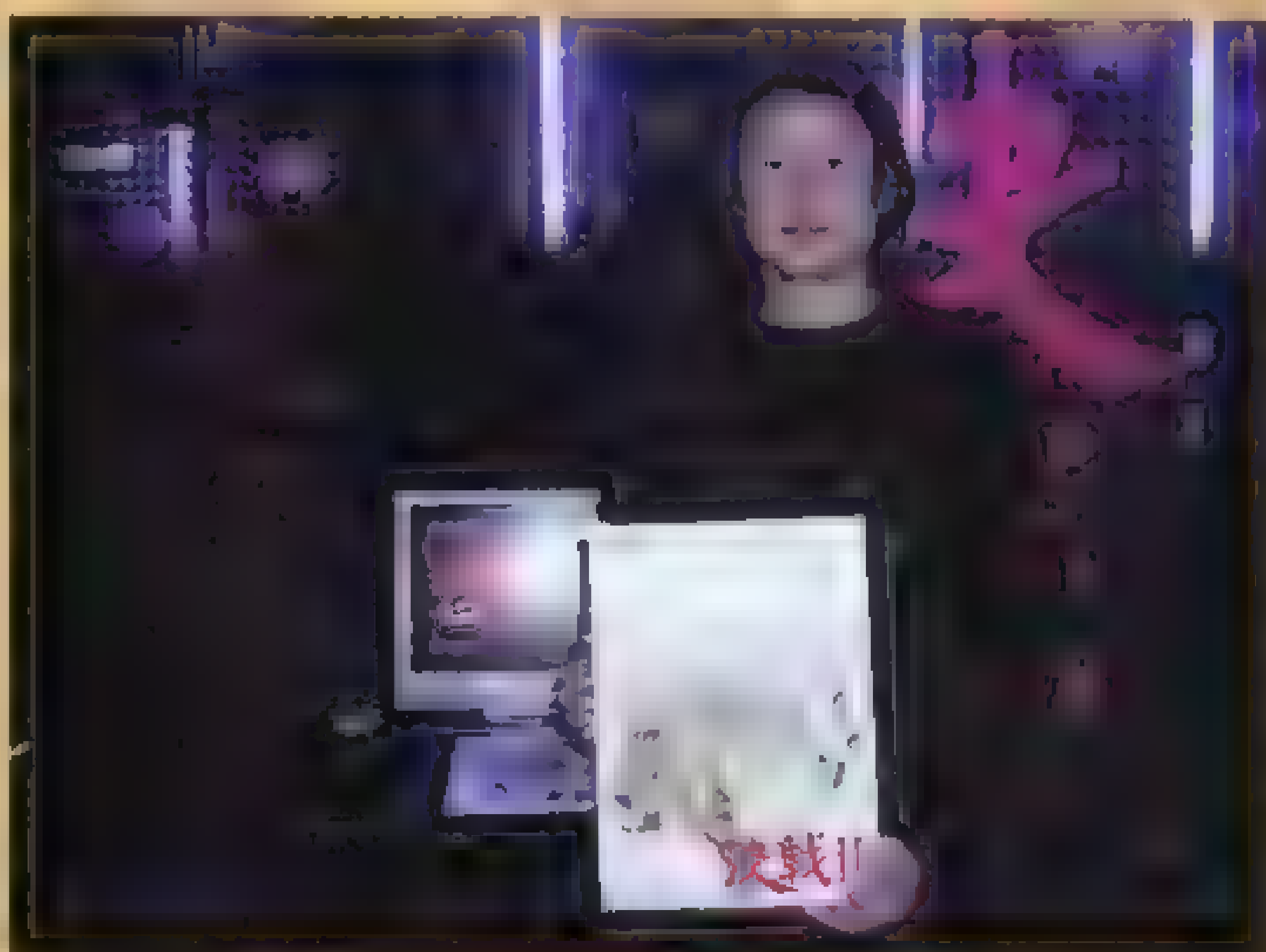


日本枥木县足利市今福町是昔日足利尊氏、直义兄弟举兵的古风之地，襟川阳一出身于当地的纤维染料世家。在他就学的时代家境尚属富足，除了酷好阅读历史方面的书籍并遍历家乡周遭的名胜古迹外，阳一还迷上了当时欧美方兴未艾的时髦玩意儿——沙盘游戏。

在没有电脑的年代里，沙盘游戏就是军事、历史爱好者们聊以解闷的大型玩具，由于价格动辄高达数十万日元，所以称得上是贵族消费品！在用砂石、黏土等材料人工模拟的大川山谷间密集排列着各色的兵马，襟川阳一整日里排演着列国历史上著名的大型战役，无论是伯奔尼撒战役或是关原决战……每每为历史的瞬息变换和朝代更替长吁短叹不已，偶然自我意识改变一下战争的轨迹却又不禁为之抚掌大笑。在庆应大学商学部就读时，历史系老师对这位能随口背诵中国纪元年号的学生颇感惊异，阳一在那时候又迷恋上吉川英治、司马辽太郎等现代作家的历史小说……

无忧无虑的大学生时代很快结束了。1977年因为纺织纤维业整体不景气导致世代经营的染料屋被迫倒闭，1978年7月时值28岁的襟川阳一为重振家业开设了名为“光荣”的染料贩卖会社，手下只有一名伙计仅能勉强维持着运作。虽然生意一直没有什么大起色，生性豁达的阳一倒也并不为此而苦闷，为生计在全国各地奔波往返时仍不忘随身携带着他心爱的历史书籍。

次年春季的一段美满婚姻彻底改变了襟川阳一和他那家寒酸的染料贩卖会社“光荣”的命运。惠子的娘家与襟川氏乃通家之好，她本人聪明贤淑与丈夫堪称琴瑟和谐，在阳一生日那天惠子赠送了在当时弥足珍贵的礼物——一台MZ-80C电脑。阳一很快迷恋上了新的玩具，过人的才智使他仅用一周时间就初步掌握了BASIC语言，利用电脑进行业务管理的同时不断提高相关素质。通过深入了解，襟川阳一发现了电脑的无限扩展性，在很大程度上几乎就是一台“超级沙盘游戏”，学生时代那种对历史的憧憬之心不禁又再度复燃。



这位就是传说中的KOU SHIBUSAWA先生。

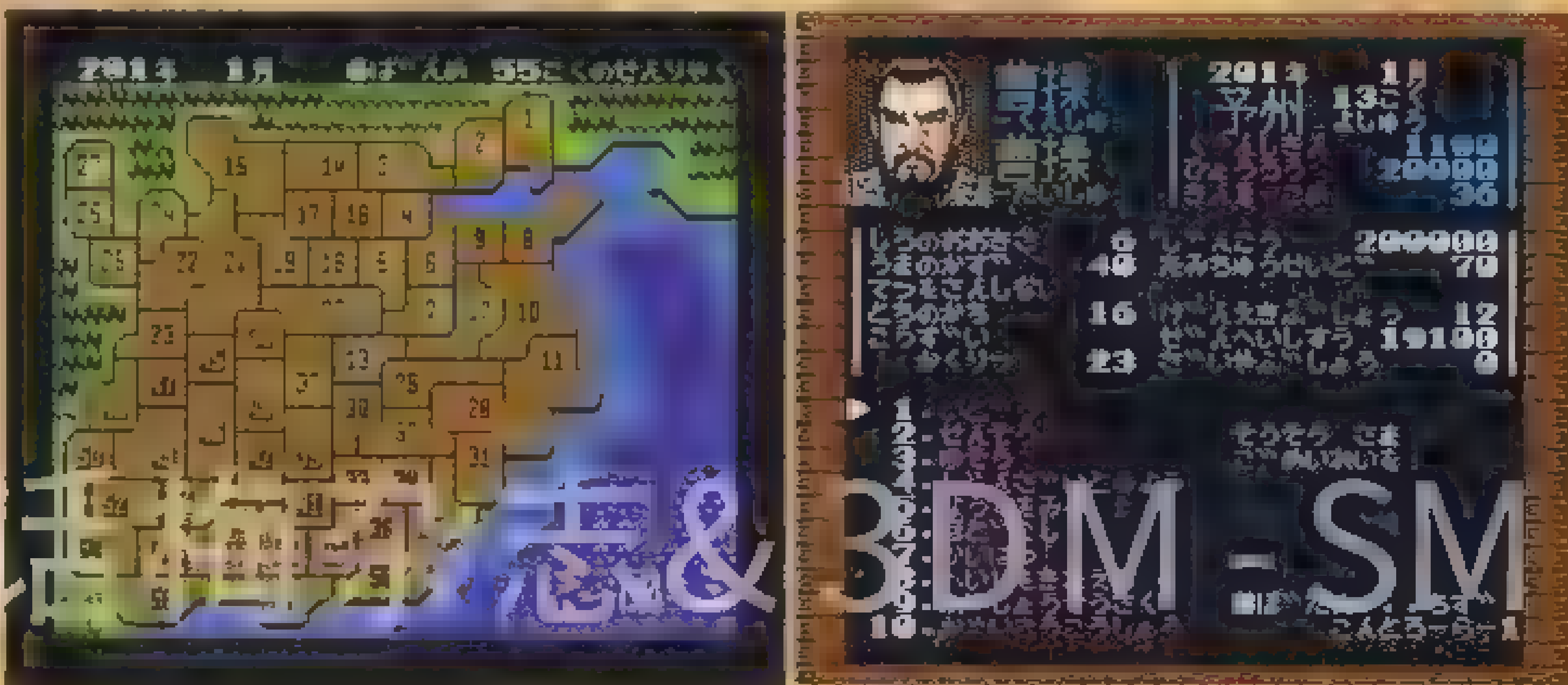
1980年“光荣”的经营方向开始转为电脑器材贩卖和游戏软件的开发制作。1981年共推出了4款独立制作的电脑游戏，其中的《投资游戏》和《川中岛合战》的销售都突破了5000套，令人乱目相看！（在当时日本的电脑普及率相当低的情况下这个销售数字值得大书特书）《川中岛合战》是已知的日本乃至亚洲第一款历史题材的SLG游戏，玩家扮演武田信玄指挥着手下骑兵、弓兵、步兵等战斗部队与大举来犯的“越后之龙”上杉谦信部队殊死作战，地图和兵力配置方面完全忠实于典籍的记载，玩家也可以扮演一下颠覆历史的角色。1982年日本国内早期的RPG游戏《ドラゴン＆プリンセス》（《地底大冒险》）发售，这款软件大量吸收了当时欧美流行的AD&D桌面游戏的要素，玩家操作的勇者在深邃的地底迷宫和恐怖阴暗的古堡废墟间往来探险，为获得公主的芳心和大量的财宝而孜孜不倦……亲自主持制作的襟川阳一利用当时电脑技术能够实现的简单音效就完美烘托出了那种中世纪独特的晦暗气氛。《诺曼底登陆作战》、《投资必胜策略》、《获长地带》等早期的光荣经典作品几乎都是由社长襟川阳一亲自操刀的，这在日本游戏业界也并不多见。正是由于社长对游戏和历史的独特见解奠定了光荣20年的发展道路。

惠子夫人的功绩甚至还远在乃夫之上，襟川阳一不顾家族成员的一致反对放弃日薄西山的染料贩卖祖业转向电脑产业的大胆举措是深受了惠子的影响所致。光荣最初的游戏产品畅销也充分显示了惠子高明的商业技巧，她以光荣的常务董事身分游走于众多客户间，凭借着姣好的容貌和得体的谈吐深得同行信赖。出于商业炒作的考虑，惠子故意隐藏了其夫是光荣主要游戏策划人的身分，杜撰了一个名为シブサワ．コウ（KOU SHIBUSAWA）的神秘游戏制作人，故意留下了一些蛛丝马迹让玩家去加以猜测，直到20年后光荣的PS2大作《决战》发表时KOU SHIBUSAWA就是社长襟川阳一的传闻才得到了确证。通过塑造知名游戏制作人的形象来提升其产品的商业价值这是现在一般游戏大厂商使用的惯技，而在上世纪80年代初一个青年女子就能有如此想法不能不让人由衷佩服她过人的才智。为了加速资金的周转，惠子夫人还在日本各地开设了大量的电脑产品专卖店和电脑知识培训教室，很多后来的新生代业界著名制作人就是在光荣的电脑培训课堂里获得了启蒙教育。

1983年开始，光荣的主营业务完全转向了专业游戏软件的开发销售，这年3月诞生了一个堪称里程碑的伟大作品——《信长之野望》的初代，该作品的出现确立了光荣在SLG游戏制作领域无可争议的霸主地位。至今仍拥有大量支持者的《信长之野望》不但是光荣第一部系列作品，同时也见证了会社20年来兴衰起落的过程。我们透过当时PC主机相当有限的机能，对这部初代作品体现的丰富内涵和古典风格的画面、音乐不得不大加赞叹，当玩家扮演着风云儿织田信长挥兵统一日本列岛时是否真切体会到了制作人襟川阳一在学生时代起就对历史怀有的那份珍贵的虔诚之心？初代《信长之野望》成为了光荣第一款突破一万套的游戏产品，其受欢迎程度连襟川夫妇也大呼意外。

1983年对光荣绝对是值得纪念的一年！10月趣味SLG游戏《ホイホイ》获得了旺文社《电脑游戏排行榜》授予的有最佳游戏殊荣、《信长之野望》则被读者评选为最有创意大赏。11月对应NEC新型电脑PC－8801的游戏《迷宫》（《ダンジョン》）在SOFT BANK出版的权威杂志《WEELKY SOFT BANK》连续8周排行首位。这一系列的辉煌成绩使光荣这家典型的夫妻老婆店从当时浩若星辰的电脑游戏作坊中脱颖而出，1984年10月为便于拓展业务会社本部迁往横滨市港北区日吉本町，从业员工也达到了50人以上（在1980年前后由于电脑技术尚处于萌芽阶段往往只需要一个或几个人就能从事游戏制作了，比如GAME ARTS的宫路武兄弟、CHUNSOFT的中村光一等都是典型的范例，以光荣1984年时50人的规模已经属于相当可观了）。

与《信长之野望》同样长期支撑光荣大厦的另一根支柱《三国志》于1985年12月13日完成。这部根据中国历史改编的SLG游戏跨出了日本国门风靡整个东南亚华人区。比较NAMCO稍后在任天堂FC主机发售的《三国志 霸王之大陆》，《三国志》在趣味性和上手度等方面可能稍稍逊色，但《三国志



霸王之大陆》在对历史的忠实度上就不能与之同日而语了，为了人物头像等细节，制作人大量参考了中国明清的三国人物白描绣像、民国时期香烟牌子等文献资料，在人名地理等方面也力求精确。在游戏中还设计了武将手动单挑的崭新要素，大大增加了玩家的投入度。同年发售的描述蒙古英雄成吉思汗毕生事迹的《苍狼与白牝鹿》也是不可遗漏的名作：游戏名称源于日本著名小说家井上靖的同题材小说，作为井上先生忘年至交的襟川阳一深刻领会了原作的神髓，将成吉思汗纵横大漠的粗犷豪迈气概抒发得淋漓尽致！《信长之野望》、《三国志》、《苍狼与白牝鹿》被历史游戏FANS并称为“光荣三本柱”。1987年推出的《苍狼与白牝鹿Ⅱ 成吉思汗》再度获得好评，著名的女性音乐制作人菅野洋子（菅野ようう子）首次被力邀参与音乐制作，其专业水准令游戏增色颇多，以后她成为了光荣全盛时期最重要的游戏音乐制作人。

（注：菅野洋子——日本著名电视剧《星之金币》的音乐企划，并曾担当ENIX的A·RPG大作《天地创造》等多部游戏的音乐制作人……私以为是实力不逊色光田康典、杉山孝一的女才子！）

1988～1994年这7年间可谓是SLG游戏的黄金时期，不但先后涌现了《火焰纹章》、《皇家骑士团》、《打比赛马》等一大批不朽名作，作为SLG王者的光荣也达到了事业的最巅峰状态。1988年新年伊始，光荣突然大张旗鼓地打出了“REKOEITION”（光荣新纪元）的口号，在惠子夫人的主持下光荣于当年1月在美国加利福尼亚州设立了全资子会社KOEI Corp.，3月加盟了任天堂FC主机的开发队伍而正式进军TV游戏领域。据说古板的任天堂社长山内溥对惠子夫人过人的社交能力颇为欣赏，为两社间的业务往来大开绿灯。在1998年光荣举办20周年纪念酒会时，山内社长甚至打破从不参加软件会社庆典的惯例为惠子夫人接替丈夫担任社长职务捧场道贺。



这个游戏创造了KOEI的奇迹。

作为“REKOEITION”第一弹的游戏是PC版的《维新之岚》，这款介绍坂本龙马、西乡隆盛等幕末维新志士的作品风格迥异于光荣早期的其他作品，借鉴了大量RPG要素，用丰富的对话来贯穿剧情，美工方面用色淡雅古朴令人倍感清新，菅野洋子的音乐制作也凸显了德川幕府末期风云诡谲的氛围。《维新之岚》基本具备了S·RPG游戏的雏形。“《信长》系列”第二作《信长之野望 全国版》登陆FC平台并取得了20万套以上的不俗成绩，这部游戏的PC版继1987年连续两年蝉联日本电脑游戏销量冠军。年末“《信长》系列”第三作《信长之野望 战国群雄传》、《水浒传 天命之誓》先后登场均倍受好评。

1989年光荣参入了音乐和书籍出版领域并在中国设立了天津光荣软件有限公司。《提督之决断》、《三国志Ⅱ》的PC版都于该年发售，诸如《苍狼与白牝鹿》等一批名作陆续移植FC。虽然这一年光荣并没有什么突破性的大作诞生，但却是其多元化发展思路全面贯彻的关键过渡期。

九十年代的初期SFC等革命性硬件的陆续发售使得襟川阳一的才华有更大的发挥余地，层出不穷地打着“A KOU SHIBUSAWA PRODUCTION”字样的不朽经典彻底征服了玩家的心灵：《大航海时代》、《太阁立志传》、《三国志Ⅲ》、《光荣赛马》等让人由衷钦佩襟川阳一“中年变法”时激越跳荡的丰富灵感，当然这与光荣上下二百多名员工的通力协作也是密不可分的。

1990年推出的《信长之野望 武将风云录》凭借着硬件机能使音乐、画面比前三代作品有了质的飞跃。家用版的片头在能乐的鼓点轻扣下，飘飞的樱花和象征武士的各色假面烘托了日本战国时期独特氛围，游戏中织田信长、上杉谦信等著名武将都设计了各自独有的主题音乐，死亡时又忠实载录了每个人的辞世歌。在游戏的系统上比前作增加了一个茶器系统，玩家可以通过召开茶会感受当年的文化气息。笔者曾一度认为《武将风云录》不过是前作《战国群雄传》的强化版，但在接触了一本日本文春文库出版的《战国城塞考证》后改变了看法，经过对照我发现游戏中城池的构造与历史记载完全相吻合。印象最深刻的与朋友的一次对战：朋友对我重兵駐守的近江小谷城发动了长达数月的包围战，最终利用二之丸的一处薄弱环节攻破了城防，这与历史上信长歼灭浅井家的经过惊人吻合。对于历史题材SLG这种针对固定玩家的CORE游戏，忠于史实无疑是明智之举！《武将风云录》最大可供8名玩家对战，SFC和MD两个家用版本在AI上存在着较明显的差异。稍后推出的《三国志Ⅲ》在表现历史观方面也相当出色，从各年代的断代就足以体现制作者对三国历史理解之深刻。新创的自选武将系统也被以后的历代作品所完全继承。

1993年2月10日推出的《大航海时代Ⅱ》是一个里程碑式的伟大作品，该作品是光荣在上个世纪最畅销的软件之一，仅PC版就突破了20万套。这部作品相对于前作完全脱胎换骨，以15世纪初哥伦布环游世界一周后人们对海洋的无限憧憬为故事背景，从葡萄牙贵族到女海贼等6个身分、个性迥异，肩负使命完全不同的角色交互贯穿编织出了一幕壮大的历史活剧。游戏的自由度相当高，每个人需要达成的任务不同而大大增加了耐玩度和趣味性，收集财宝和大海战等要素使游戏自始至终都处于令人欲罢不能的高潮。对人物性格的刻画也让人拍案叫绝，寥寥数笔就将赤毛女海贼等人物性格展露无遗。在音乐制作方面菅野洋子也达到了炉火纯青的地步，无论是表现战船扬帆远航的豪情还是不幸葬身万倾碧波的凄凉都恰到好处。回首这款区区16MB的游戏，笔者不禁为光荣当时伟大的创造力再次敬礼致意！

《太阁立志传》是笔者最喜欢的一款光荣游戏，其艺术造诣几乎与《大航海时代Ⅱ》等量齐观。这部作品诞生于1993年3月3日这个日本传统的吉日。完全的一部小人物的奋斗史，再现了结束日本战国时代的传奇人物丰臣秀吉的坎坷经历。这款游戏的绝妙之处是让玩家产生亲自置身于那个战乱年代，在遵循历史轨迹的同时又赋予了玩家极大自由度。玩家可以按部就班地让秀吉登上人生的顶峰，也可以扮演一个放浪形骸的旁观者静静品味着武家兴衰更替的沧桑，制作人不经意间流露出对历史的莫名感伤使其具备了以后续作所无法企及的灵气。如果说《大航海时代Ⅱ》是一幕恢弘的史诗，《太阁立志传》则就是一款隽永的人生小品……

在这个珠玉纷呈的伟大时代，有一款名不见经传的游戏值得大力推介。《源平合战》是襟川阳一亲自操刀的作品，可能是光荣1985年以后唯一没有移植家用主机的经典PC游戏。从这款游戏的风格和水准来看，笔者不得不认为没有移植版本完全可能是出于阳一先生个人对该作品的宠爱。游戏以源平争霸的平安时代为历史背景，《平家物语》的作者琵琶法师作为游戏指令的解说者登场。游戏指令方面源氏、平氏、藤原氏等三家都各有侧重，比如源氏注重军略、平氏擅长外交……16色绘制的半身人物生动体现了光荣高超的美工水准，而音乐方面的造诣更是不遑多让，在8位声卡的时代就完美模拟出了尺八、三味线等日本乐器的效果。有人曾将《源平合战》视为光荣游戏作品中对民族性和文化性的最高体现，我对此深表赞同。

光荣无比辉煌的7年间杰作逸品可谓俯首可拾，其游戏类型也渐趋于多元化，SFC版的A·RPG名作《大地勇士》、《迷宫斩妖》都获得了《FAMI通》等媒体的一致赞赏。如果说SFC时代的SQUARE是无可争议的RPG王者，光荣则是另一个领域的领军人物。

光荣的发展步伐相当稳健。1991年3月会社迁入新落成的大楼中办公，同年11月在日本证券业协会进行了商标登陆。1992年中国北京光荣软件有限公司挂牌。1994年11月光荣股票在东京证券交易所二板正式上市，截止这一年底会社的从业人员也达到了近五百人的规模。惠子夫人还与KONAMI社长上月景正等业界大腕共同发起创立了日本软件业协会CESA并担任副会长的要职。

1994年末光荣发售了一款SFC版英语教育软件《EMIT》。“EMIT”是英语单词TIME的倒写引申为时间倒流的意思，娓娓叙述了一个缠绵悱恻的爱情故事，达到让玩家学习英语会话的目的。为了解决卡带容量的问题，光荣别出心裁地开发出了SFC与录像机联动的装置，通过同期播放录像带实现了SFC主机长达数十分钟的清晰语音。这款与录像带同捆发售的教育游戏也以高达14800日元的价格荣登SFC游戏价格的冠军宝座。

1995年《信长之野望 天翔记》继1994年的《霸王传》后再度粉墨登场。吸取了前作节奏过于缓慢的缺点，《天翔记》采用了过去《项刘记》曾试验过的军团制，每次出征最多可同时攻略7座城塞而大大缩短了通关时间，当然玩家也同时要有承受早期连续攻击的心理准备（该作品FC版和TV移植版的战斗模式有本质差异）。本作人物的养成系统非常有新意，玩家能根据自己的喜

好为武将选择不同的成长方向。《天翔记》最大缺憾是在配乐上极为漫不经心，只是将前几作的主题音乐毫无规律地滚动播放。《太阁立志传II》比前作又有了相当提高，玩家不但可以扮演丰臣秀吉又可以用柴田胜家、明智光秀等相反的视野来看待同一时间段的历史事件，玩家甚至还可以脱离原主君改投他门效命。本作的地域涵盖了整个日本版图，拥有更为丰富的历史事件。但是总体的艺术价值仍然无法逾越前作，大量的BUG也饱受玩家批评。



今年内KOEI会公布"《决战》系列"最新作，FANS们无比期待中。

1995年末《三国志英杰传》推出时光荣仅仅把它当做《三国志》外传性质的试验品，不料却获得了意想不到的市场反响，于是光荣又趁热打铁制作了换汤不换药的《三国志孔明传》等大量同类型作品。很多人把《英杰传》视为光荣盛极而衰的肇因毫不为过……

从1996年起日本业界进入以索尼PS为代表的新的繁盛时期，而光荣却进入了长达两年多的梦游而无所建树。总体上依靠发售日渐缺乏新意的名作续篇来维持门面，无论是《大航海时代Ⅲ》或者《三国志V》等都让人产生了江郎才尽的感觉。与游戏的内涵日益匮乏相对照的是光荣的美工和音乐等制作水准又有了很大突破，末弥纯等名家的手笔令人赞叹不已。光荣在32位主机时期最令人发指的行为是全方位地翻炒过去的名作以榨取剩余价值。随着PC游戏市场的急剧萎缩，光荣也逐渐失去了往日的霸气，在1998年初某杂志的读者调查表中该社居然因背负不思进取的恶名而被列入最可能破产倒闭的游戏会社之林！耐人寻味的是光荣在三大主机上各有一款新作获得不俗评价：光荣与世嘉联合推出的SS版《少年佣兵》借鉴了欧洲中世纪的世界观，在战斗模式上颇具震撼力；获得《FAM通》金殿堂评价的N64版射击游戏《WIN BACK》虽然在日本本土反响平平却在欧美市场意外获得了50万套以上的销售佳绩；PS主机的3D格斗游戏《三国无双》不但充分体现光荣在3D技术上的实力，更以不同于《铁拳》等正统风格的另类气质在市场割据了一席之地。这3款游戏总体上展示了光荣在1997年前后的真正实力，但比较最巅峰时期，水准的滑落显而易见。那段时间里惟一值得记载的事件就是坐落于市港北区箕轮町的光荣新总部于1997年4月投入使用，这幢由襟川阳一亲自参与设计的建筑完全契合了该会社古朴的社风，无论从会社门前广场的纹饰还是厅堂门户的布局据说都大量参考了中国五行八卦的思想。

游戏的老铺并没有像很多人预想的那样就此沉沦倾颓，1998年下半年光荣突然再度迸发出了旺盛的生命力。9月间为庆祝光荣成立20周年举办的酒会盛况空前，任天堂社长山内溥、世嘉会长大川功等难得出场的业界领袖纷纷前来祝贺。席间该社隆重宣布社名表记正式更改为"KOEI"，同时原社长襟川阳一退任会长全力从事游戏开发工作，由原副社长襟川惠子接替社长职务。惠子夫人在接受记者采访时明确表示："TV游戏业界已呈多元化发展态势，今后的市场竞争将日趋惨烈……KOEI要取得突破必须将视野拓展到更为广阔的领域！"

1998年KOEI在PS主机上发售新感觉格斗游戏《デストレーガ》(《橙味酒》)和S·RPG《封神演义》，这两款作品截然不同于过去光荣游戏的风格，以一种轻松明快的感觉获得了不少玩家的认同。《デストレーガ》的人物造型俊美飘逸，玩家利用3D地形的起伏变化与对手巧妙周旋，在操作上相当容易上手。《封神演义》则一反光荣素来晦涩的系统，借鉴了SQUARE名作《FFT》的模式并加以简化，战斗画面非常唯美可人。游戏还设计了收集宝贝等隐藏要素大幅增加了趣味性。虽然这两款游戏的影响力还相当有限，但我们不难从中感受到KOEI的游戏制作理念已经发生了巨大的转变。1998年10月KOEI还发售了首部网络游戏《信长之野望Internet》，游戏推出后的市场反响并不如预期但厂商敢于创新的进取精神值得赞赏。

1999年末KOEI召开了新作发表会。会社创始人襟川阳一以制作人KOU SHIBUSAWA的身分公开亮相，他宣布纪念自己20周年游戏制作生涯的名为《决战》的SLG大作将作为首发软件在即将发售的索尼PS2主机登场。KOU SHIBUSAWA声称："PS2主机无比强大的三维处理机能使他20年来的梦想终于得到实现，《决战》将让玩家感受到前所未有过的激烈战争场面……"虽然于2000年3月4日发售的《决战》并没有宣传的那么伟大，但完全采用多边形构成的同屏百人激战的场面让玩家真切感受到新主机强劲机能带来的无限可能性。KOEI用自己的独特思维为被广泛认为业已山穷水尽的历史题材SLG开拓出一条新的发展道路，这种全新模式在刻意追求感官效果的同时又大胆摒弃了普通玩家望而生畏的繁琐内政指令，从而吸引了更多的消费者支持。在PS2十多款首发游戏中《决战》无论口碑还是销量都属一时之选。与《决战》发售的同月，KOEI的股票终于在东京证券交易所第一部正式上市，KOEI将从市场募得总共约60亿日元的资金全部用于游戏软件的开发。

2000年末原PS主机3D格斗名作续篇《真·三国无双》火爆上市，这款游戏并不追求严谨的招式系统而是用自然流畅的爽快感作为卖点，玩家操作着三国中的传奇人物很轻易就能发出华丽的超必杀技，在亲和力上取得了众多Light User的青睐。由于这款游戏取得了近50万套的销售成绩使得KOEI在2000财务年度的收益有了很大提高，纯利润达20亿日元。

2001年是KOEI大收获的一年。6月初小松清志接替惠子夫人担任了社长，他在接受采访时清楚表述了自己对会社经营的看法："KOEI是依靠《三国志》、《信长之野望》等SLG名作崛起于游戏业的，但是由于此类游戏所针对客户层的局限性严重约束了会社的未来发展，必须要制作出受到玩家广泛认可的游戏才能立于不败之地。"《决战II》和《真·三国无双2》这两款游戏正是基于上述理念而诞生的。《决战II》的故事背景一改前作的日本战国而转战到三国时代，在表现力和演出效果上达到了极致夸张的地步。且不说诸葛孔明等人威力无比的妖术攻击，更不论丑态百出的"人妖"于禁，游戏策划人恣意塞入了大量杜撰的可爱女性角色，一时间莺莺燕燕煞是可观。在历史的严肃性上《决战2》可谓一无足取，曹操和刘备两位英雄人物为了争夺美女貂蝉而展开殊死搏斗——这样令人喷饭的构思不知KOU SHIBUSAWA先生当时是怎么想的。但是市场对此做了正面的反馈，这部KOEI20年来最肆无忌惮地践踏历史的SLG作品很快突破了50万大关。KOU SHIBUSAWA似乎早已经明白了一个道理：大多数的玩家并不想知道刘备或是曹操在历史上到底扮演了怎样的角色，他们仅仅需要的是能够最直接地感受到游戏带来的快感！



《真·三国无双2》是KOEI创立以来最畅销的游戏软件，仅在日本本土就热卖了85万套以上，截止2002年3月期全球累计出货突破了120万套。我们无法将《真·三国无双2》简单归纳为某一种游戏类型，笔者姑且将之视为3D版的《吞食天地·赤壁之战》。游戏的卖点除了KOEI近期大力鼓吹的上手度和爽快感外还加入了诸如武将收集、宝物探索等RPG要素。玩家可以酣畅淋漓地体验那种来往千军万马中取上将头颅的绝妙快感，这样的游戏在生活压力日益沉重的日本本土获得认可绝对在情理之中……

从光荣时代对历史的高度拟真到KOEI时代对古人毫无顾忌的调侃，证明了游戏产业正发生着翻天覆地的变革。虽然我并不喜欢现在那个畸形轻佻的KOEI，但不得不承认襟川阳一和他的后继者们选择了一条正确的发展道路，在许多老牌游戏厂商纷纷陷入困境的今日，KOEI逆势上行的现状确实值得深思。

夕阳已渐近，青山更苍茫……祝福与支持KOEI正健步迈向美好的未来！

传说中的双龙再战江湖——“《双截龙》系列”最新之作即将推出！

文：纱迦



ARC	PLAYMORE	FTG	1～2人
	预定2002年5月推出		
MVS	－		

今年3月下旬，在大阪的NEOGEO LAND突然公开测试了一个利用MVS基板制作的最新2D格斗游戏——《龙之怒》(RAGE OF THE DRAGONS)。在SNK已经正式倒闭之际在MVS基板上还有最新的原创游戏登场，实在是令人兴奋不已。不过更令人兴奋的是本作的两位主人公叫作BILLY和JIMMY。相信稍微有点玩龄的玩家看到这两个名字就会想起一个经典游戏——没错，正是TECHNOS的传世之作《双截龙》！《双截龙》推出过很多代，但每一代的主人公都叫BILLY和JIMMY。相信这款新作就是“《双截龙》系列”的最新之作！想想数年之前同样在MVS基板上推出的对战版《双截龙》，大家心中是否已经充满了期待呢？



游戏背景

SUN SHINE CITY——一个被邪恶教团所支配的城市。

自从谜之教团进入这座城市之后，其他任何势力都不能进入这里。教团崇拜黑龙之力，教祖自称是受到神委托要抹杀这地球上所有人类的使者，其实他是一个把自己本来名字抛弃的神秘男子。他过去曾是龙髓拳道场的门生，在一个偶然的机会下阅读了一本关于黑龙之力的书，于是野心开始在他的体内膨胀。他的师傅察觉了他的野心，于是将他逐出师门。



此后他的黑龙之力不断增长，不少势力都已经屈服于他所组建的组织之下。现在整个城市的生死，都在他的掌握之中。而他已经开始着手准备自己的人类抹杀计划……

这时LEWIS兄弟体内的龙力也察觉到了这一切。而此时龙髓拳的师傅为了找出龙之封印者必须找到新的继承者。在寻找封印者的途中他遇到了LEWIS兄弟，他感到他们就是龙力的继承者。在他的劝说下，兄弟两人开始进行修炼，与他们一起修炼的还有一位叫作MARY的女孩子。

龙之力的修炼是一件非常重要的事情，要继承龙之力更是一件非常危险的事情。如果不能驾驭自身的龙之力，就有可能被龙之力反噬。当MARY在修炼的过程中不幸死去时，BILLY和JIMMY才领悟到这一点，而老师傅为此自责不已。于是两兄弟开始自行寻找驾驭龙之力的“道”。

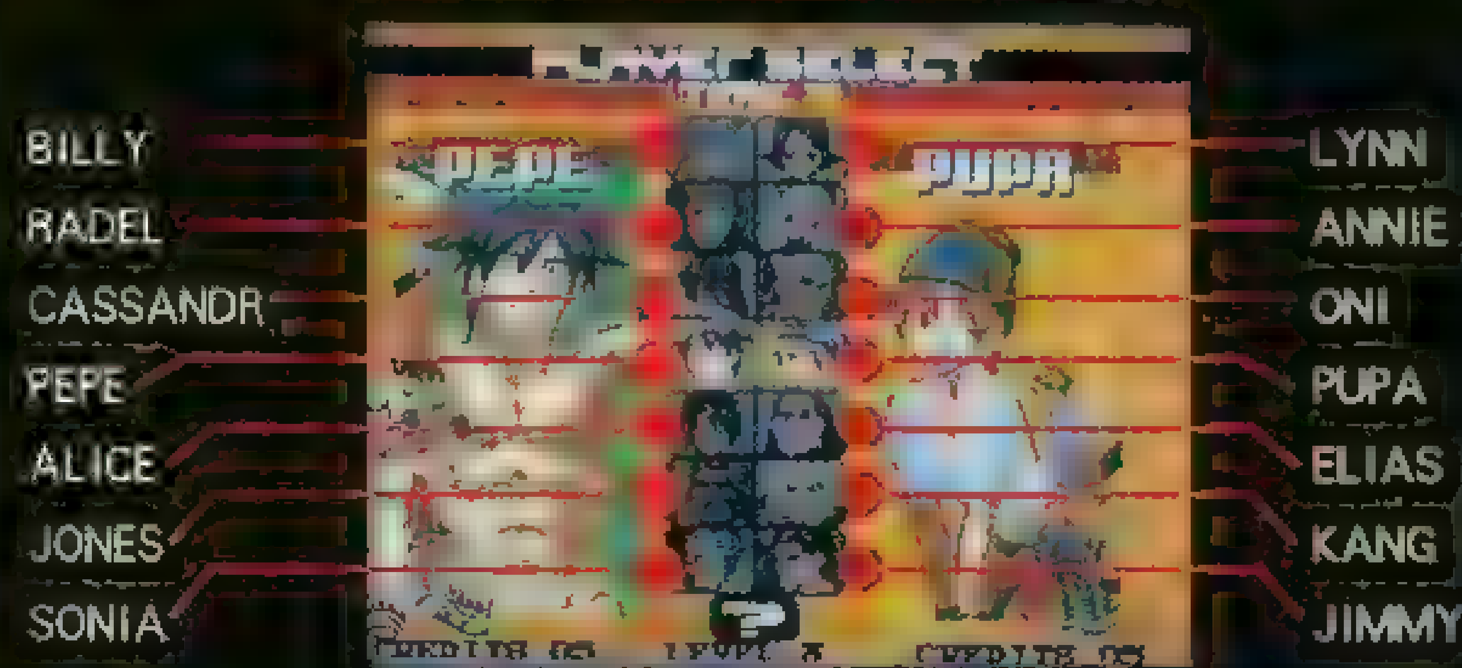
老师傅的孙女LYNN是白龙之力的持有者，当她正在按照自己的方法进行修行时，神秘教团的教祖上门寻仇。混战之中，老师傅为了掩护LYNN逃走而牺牲了，而教祖也得到了黑龙之力。老师傅的死，意味着龙的死去，也意味着新的龙即将诞生。持有白龙之力的LYNN、赤龙之继承者JIMMY、青龙之继承者BILLY和得到了黑龙力量的教祖，到底谁是最强的龙，答案就在《龙之怒》中！

基本操作

A：轻拳	A+B：回避	倒地瞬间任意二键齐按：受身
B：轻脚	→+A+B：前转	B+C：换人
C：重拳	←+A+B：后转	C+D：COMBINATION
D：重脚	→／←+C：普通投技	四键齐按：SURRENDER

从系统上来看，游戏可以说是集百家之长，回避、前转、后转就是来自《KOF》里的，而换人系统就有些类似《风云默示录2》，不过本作中专门有一条PARTNER能量槽来对换人作出限制。此外本作中也有墙壁的设定，而且墙壁也可以被破坏掉，但不会发生RING OUT的情况。而COMBINATION和SURRENDER两个系统目前还不清楚有什么作用，从字面上来看COMBINATION应该是连续技发动，而SURRENDER则应该比较类似于动作游戏中的“保险”。此外游戏中也有小中大三种等级的跳跃，而且任何一种跳跃中都可以进行空中防御。





这是《龙之怒》的选人画面，一共有14位角色可供选择。

JIMMY　LYNN　BILLY

姓名：JAMES LEWIS

姓名：LYNN BAKER
身高：167cm
血型：O
流派：龙髓拳·太极拳

姓名：WILLIAM LEWIS
年龄：22
国籍：美国
身高：180cm
血型：A
流派：龙髓拳·我流

双截龙不死！NEOGEO不灭！

文 ACE飞行员

NGC	SEGA/SONICTEAM	网络RPG	1~4人
DVD-ROM	预定2002年夏季推出		未定

梦幻之星在线 1章&2章

PHANTASY STAR ONLINE

[illegible] 惊喜，因此众多PSO玩家对这款游戏的期待度直线升级。

变更点 1 两倍于前作的内容

这次游戏的副标题已经变成 [illegible] 2》的两倍，单凭这一点本作就相当具有吸引力。

舞台流程图

开始	
Ver.2版	NGC版
森林	街道
洞穴	神殿
坑道	?
遗迹	?
DARK FORCE	……

中裕司向大家保证，即将推出的试玩版中玩家可以领略到EPISODE2的更多内容！

变更点 2 ACTION PALLET

[illegible] DC版完全相同。

→菜单更加漂亮了，从细小的游戏改善都可以看出SONICTEAM是在尽全力为NGC打造崭新的《PSO EPISODE1&2》

变更点 3 MENU画面

[illegible]

←神殿内部漆黑一片，玩家需要摸索着前进。

变更点 4 道具交换系统

[illegible]

武器的进化

[illegible] 新的RARE ITEM，但是同 [illegible] 很多的变化，那些原本 [illegible]

属性敌人出现

在《PSO EPISODE1&2》中，每一个舞台都会出现特殊属性的敌人，玩家必须装备能够 [illegible] 这样可以轻松地予以重创。反之，如果敌 [illegible]

被这 [illegible] 觉还是比较长。

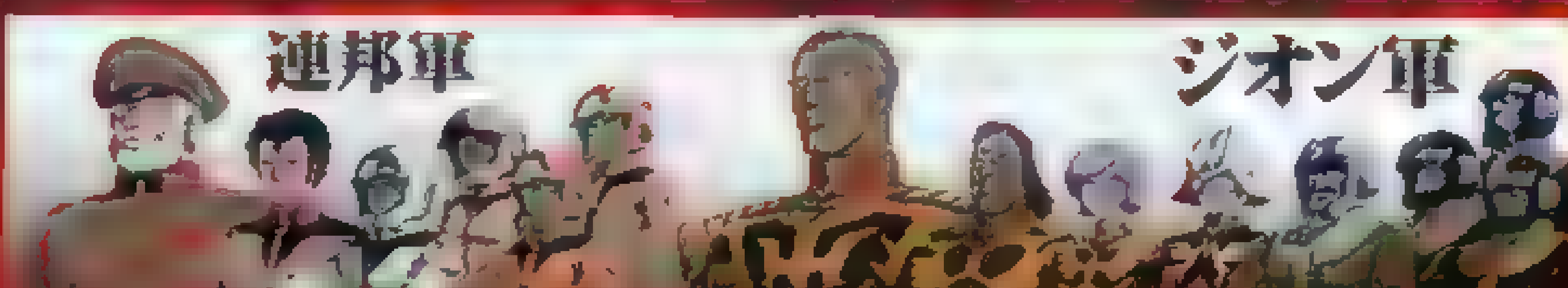
魔法师专用战斗魔杖，特殊攻击可使敌人攻击命中率减半。

文：慕容非

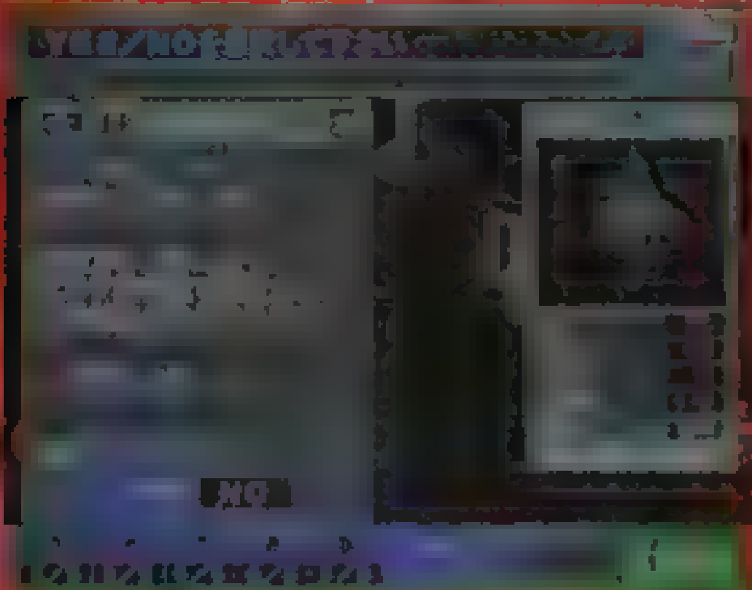
机动战士高达基连的野望吉翁独立战争记

PS2	BANDAI	SLG	1人
	预定2002年5月2日推出		
DVD-ROM	—		





オリジナル軍モード



在这一次的《吉翁独立战争记》，初期除了初期的“吉翁公国篇”和“地球联邦篇”以外，还有一[illegible]的原创模式[illegible]当玩家选择这个模式的时候就可以自己分[illegible]来组成的旗下[illegible]不过要[illegible]吉翁公国篇[illegible]地球联邦[illegible]才可以选[illegible]要用初期的资金来和[illegible]当然是不用节省，多扔一点吧，麾下的武官也是用钱来登陆的，这样就能拥有一年战争时最强的阿姆罗加夏亚的组合了！不单是武官，你的势力还能同时拥有吉翁军和联邦的强力机体，想想卡碧尼和Z高达的组合……大家也和我一样心里充满急不可待的心情吧！快了，就在5月2日。

“战术”的变化

这一次的战斗不再是单一的数量与质量的战斗，而是智慧的战斗，加入了“策略”这一新要素后指挥官的作用越发重要了。游戏中共有11种策略，使用一种策略就要消耗一定的“策略值”，而策略的数值与军[illegible]

急袭 敌军回避率下降。

电击 战斗时必先制攻击。

[illegible]

夜袭 敌命中率大幅下降，我方小幅下降。

潜伏 对战时敌方命中率下降。

夹击 我方军队命中率上升。

[illegible]

[illegible]

攻击阵形 攻击力大幅上升，防御力下降。

防御阵形 防御力大幅上升，攻击力下降。

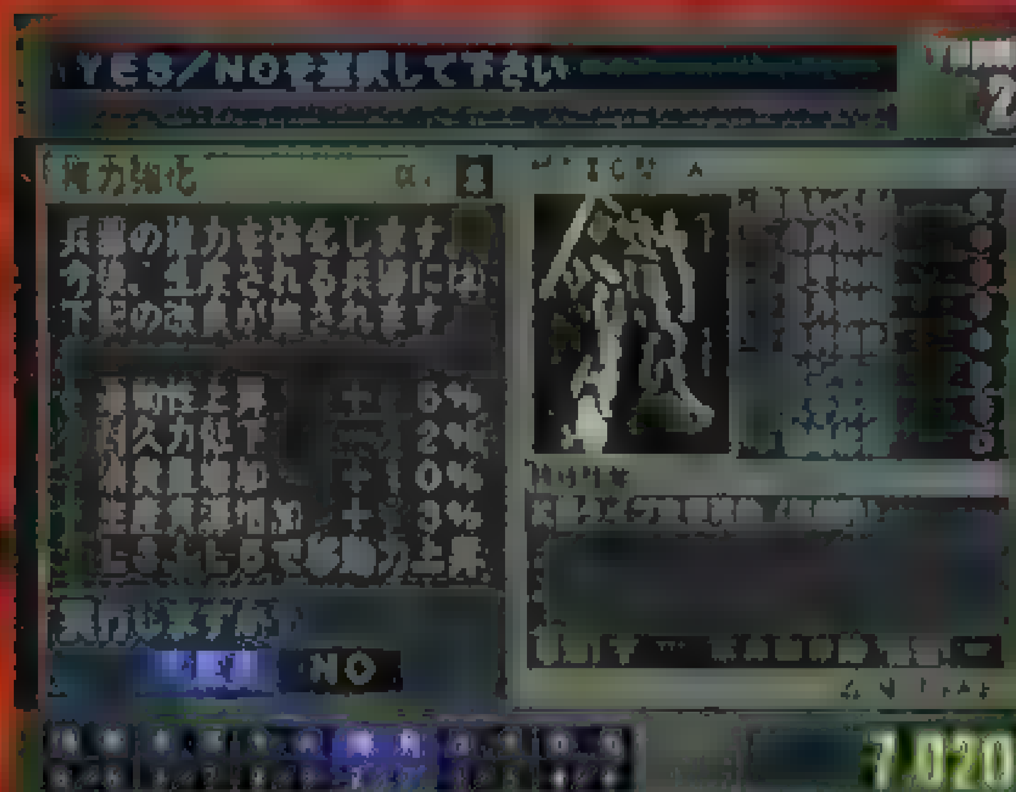
[illegible]

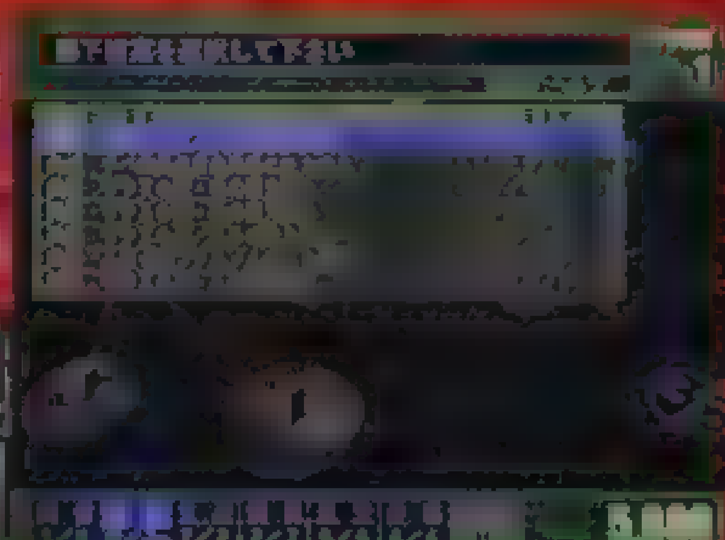




机体的改良

[illegible]次已经提到了，但最新的消息说机体共有4种强化方法：“出力强化”、“推力强化”、“装甲强化”和“燃料增加”。并不是机体强化越多就越强，因为每强化一项[illegible]降，所以根据机体的特点来强化才能发挥其最大的[illegible]。





“战略”的强化

前一作战略无非就是搞外交、开发[illegible]“国内政策”这一新的要素，在“国内政策”中又分四项：

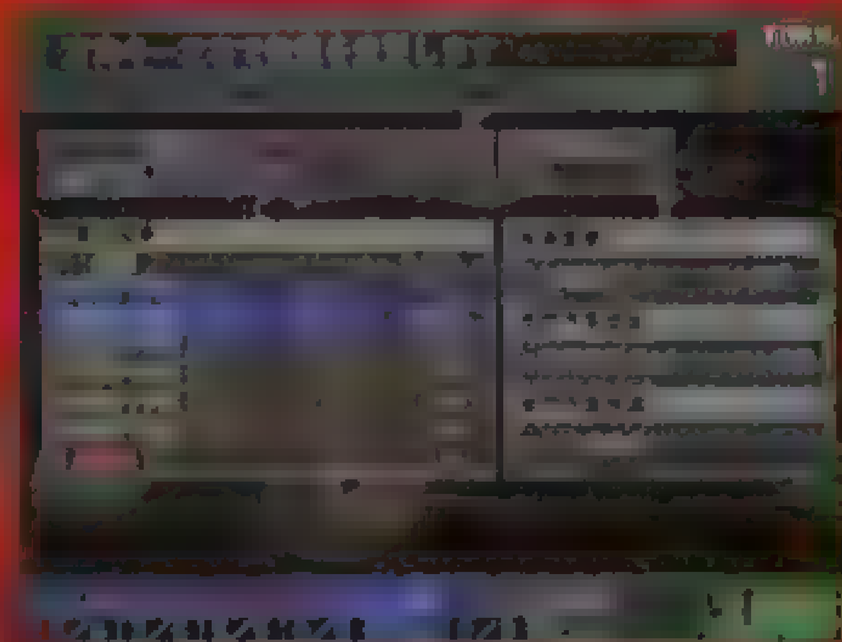
议会工作 国内有“[illegible]派”和“[illegible]派的家伙会阻碍军事的发展，延缓新型机体的开发工作，为此要在议会中将和平派的势利压制下去，才能保证军力的强大发展。

世论操作 利用传媒等手段增加国民的支持率，这样能提高税收来增加财政上的收入。

占领政策 当我方攻下地方的据点后会有[illegible]低反抗行动的出现率，为后方保证一个完美的安全区。





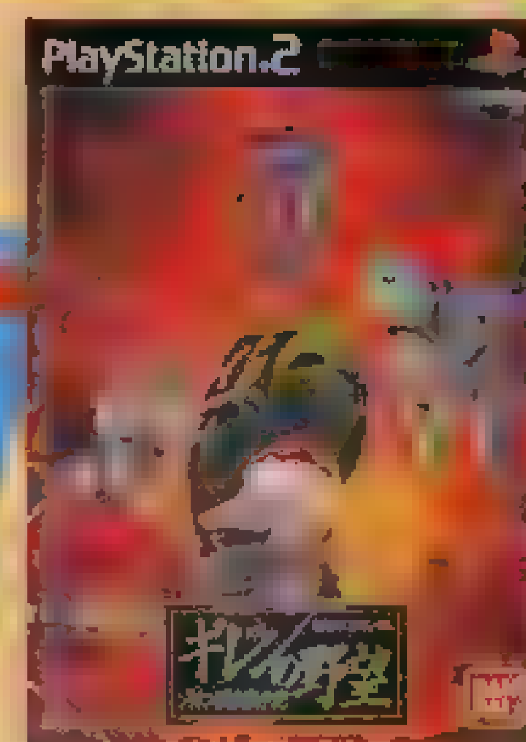


治安回复 当[illegible]后会降低统治区域的治安，等治安降到一定程度后会导致住民暴乱和税收下降，因此治安也是非常重要的一点。

这一作的资金使用也和前作有了[illegible]按照具体的情况给各部门分配一定的比例，[illegible]非常重要的要素。

这些都是日本玩家预定游戏后才能买得到的纪念品。





文 阿修罗

PS2	ENIX/tri-Ace	RPG	1人
	发售未定		未定
DVD-ROM	未定		

STAR OCEAN Till the End of Time

スターオーシャン3

星之海洋3 直到时间的尽头

说到《星之海洋》大家就会想到超任末期容量高达48M的两大传说之一（另外一个是NAMCO的ARPG招牌作《传说》系列"），想到PS上让人反复琢磨、反复研究的2代。现在，阿修罗就来为大家介绍一下系列最新作的开发情况，大家请准备好纸巾，随时擦干口水，不要把杂志弄脏了……

"Till the End of Time"的真意是……



我先来说一下游戏的副标题吧，这个副标题直译过来就是"直到时间的尽头"，很有诗意的样子。那么它的真意到底是什么呢？本作的开发者トライエース公司的代表人五反田先生是这么解释的："这句话是情歌当中经常被使用的常用语，因为'时间是没有尽头的'，这是大家都知道的事实，所以反过来说，这句话的意思就是'永远……'！"但是究竟作为副标题有什么含义呢？"还是秘密"就是官方的回答！

故事的背景是……

故事发生在人类已经探索完了三分之一银河的未来，具体来说就是宇宙历772年，也就是前作的400年之后。主角菲特和研究纹章遗传学的父母为了度假，来到了被称为"宇宙乐园"的海达星球。这个星球是在银河连邦管理下的保养星球，保留了原始的风光，景色十分美丽。本来这次旅行是一次家庭出行，但是和菲特青梅竹马的伙伴索菲娅也一定要和菲特一起去才行，于是一行人就这样踏上了前往海达星球的宇宙飞船，在前面等待他们的究竟是什么呢？



神秘的事件……

来到海达的菲特和索菲娅四处游玩，去了著名的观光胜地，菲特还玩了自己最喜爱的虚拟格斗游戏，真是一个美好的假期。但是一声巨大的爆炸声发出的时候，这个假期就宣告结束了。美丽的星球遭到所属不明的宇宙军团的袭击，植物园受到蹂躏，建筑物漂亮的玻璃饰品全被破坏，乐园不再……面对各种怪物，无助的人们只能够躲进避难设施中。究竟在这个让人度假的美丽星球上会发生什么事情呢？



关键词的意思是……

银河连邦

以进行外宇宙探索为目的的地球连邦为中心的组织，是银河规模的连合。到目前为止，已经有很多行星加入了银河连邦，其规模在银河系内是没有其它组织能与之相比的。连邦对探索完了的银河领域拥有压倒性的支配权。

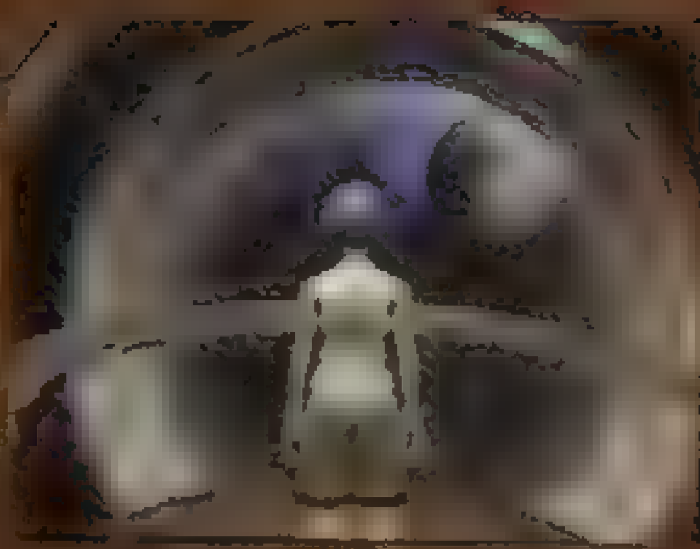
虚拟格斗（[illegible]）

使用了先进的立体映像和重力操作的技术，可以让人产生真实的战斗感觉的虚拟格斗程序，是现代格斗游戏的进化版。主角菲特对于用这个程式进行格斗训练有浓厚的兴趣，一有空闲就会去玩。

纹章遗传学

直到前作，纹章术都没有严格的体系，这一次总算作为现实存在的学问

登场了。可能是因为从前作已经经过了400年的缘故吧。在前作中，纹章术是作为"魔法"一样的事物存在的，那么纹章遗传学应该也是与之相关的学问吧。而主角菲特的父母就是这个领域的权威，那么关于它的详情，游戏中一定会说清楚的。



现在公布的人物是——



フェイト・ラインゴッド

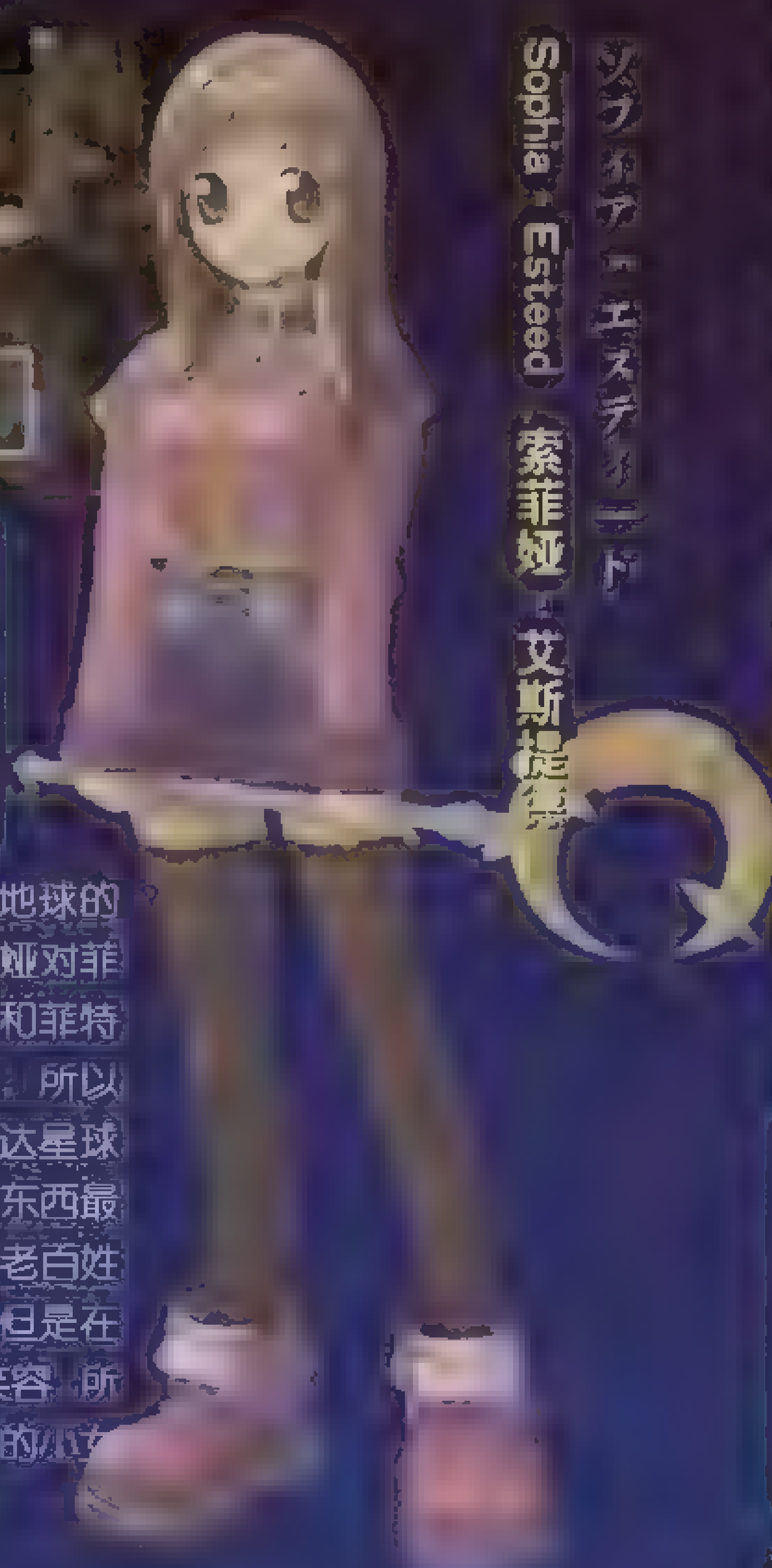
Fate・Linegod，菲特・莱因歌德

性别：男
年龄：1[illegible]岁
身高：[illegible]
体重：[illegible]
种族：[illegible]人
武器：剑





本作的主人公，是有着美丽的蓝色头发的地球人。父母是整个银河连邦赫赫有名的纹章遗传学者莱因歌德夫妻。而菲特本人现在正在バークタイン（巴库坦）科学高等学院进行纹章科学的学习。学习很努力，但是其实是一个喜欢体育和游戏的人。个性多少有点顽固，但是基本上是个严肃诚实的好孩子，也会帮助有困难的人，是很善良的少年。



ソフィア・エスティード

Sophia・Esteed，索菲娅・艾斯提德

性别：女
年龄：17岁
身高：1[illegible]cm
体重：4[illegible]kg
种族：地球人
武器：杖・纹章术

主角菲特青梅竹马的伙伴，在地球的巴库坦高中读书的17岁少女。索菲娅对菲特的感情就像对兄长的崇拜一样，和菲特的父母莱因歌德夫妻的关系也很好，所以这次强行要求和菲特一家一起去海达星球度假。索菲娅很小气，自己得不到的东西最好别人也别想得到（汗）。大概就是老百姓所说的那种充满忌妒心的妹妹吧，但是在外人面前，索菲娅总是装出可爱的笑容，所以大家都很喜欢她，是个表里不一的少女（性格真差）。



性别：女
年龄：14岁
身高：15[illegible]cm
体重：[illegible]
种族：贝鲁贝伊兹人
武器：腕轮

スフレ・ロセッティ

Souffle・Rossetti，苏芙蕾・罗塞蒂



可爱的贝鲁贝伊兹人少女，有美丽的褐色皮肤和银白色头发，对自己的美貌十分有自信，相信长大后"一定会变成一个大美人"。苏芙蕾是在全宇宙进行巡回演出的旅行艺人团"罗塞蒂团"的舞女（汗，是跳舞的女孩子，不要想歪了）。这一点从她的打扮上就可看出来了：手腕上带着漂亮的腕轮，上面还系着红色的绸布，走起路来也都用轻盈的舞步。虽然年纪不大，嘴巴倒很厉害，不过性格却十分开朗活泼。

游戏的系统是——

凭借PS2的强大能力，游戏不光继承了系列实时战斗的一贯特色，这一次的战斗会变成全3D的形式，可以表现出更强的战斗感觉。游戏的遇敌方式也作了很大改动，由原来的"踩地雷"变成了在地图上可以看见敌人，从而产生了"逃避怪物"和"周边警戒"等多种状态，比原来的作品更具动感。

已经确定会出现的新要素就是战斗中的"Guts"槽，从目前它的表现方式来看，这个槽采用的是百分制计数，而且由"Guts"的本意"根性、勇气"来看，这个系统应该是类似气槽的东西，集满后就可使用不同于消耗MP的魔法的特殊技巧。

系列的特色系统之一是"感情值"，游戏中的各种事件会影响主角和伙伴之间的友好度，而友好度的高低会在战斗的时候表现出来，显然友好度越高伙伴对主角的支援也就越积极，反之当主角陷于危难的时候伙伴也可能见死不救。本作是否会采用这个重要的系统尚不得而知。

在前作中大受好评的另外一个系统就是"プライベートアクション"（Private Action，私人行动）。所谓私人行动就是伙伴们不会像一般RPG一样始终和主角在一起，而是会按照自己的意愿做自己喜欢的事，从而可以引发不同的事件。这个系统是否会在本作中被再次起用尚未确定，"就是采用的话，大概也和原来的形式有很大区别"，这就是开发者的原话。

后记

从PS到PS2，硬件的机能可以说是一种飞跃，游戏的表现效果也上升了很多。对于作为"《星海传说》系列"最新一作的本游戏，开发者的目标是做出"既有新的东西又有有趣的东西"、"RPG中的RPG"、充满"超大作"感觉的东西。看了这次的介绍，不知道各位有没有感觉到他们所想要的效果呢？当然，目前开发的进度是65%，这一次放出的画面也只不过是开发中的效果，距离发售时实际的效果可能会有很大的差距；也就是说，如果你不满意，还可能改进；如果你很满意，那么到时候你会更满意。那么，就让我们共同期待能够陶醉在PS2上的"星之海洋"中吧……

文：LIKY

GBA	Napstream	ACT	1人
卡带	预定2002年?月推出		
	-		

GEKIDO ADVANGCE



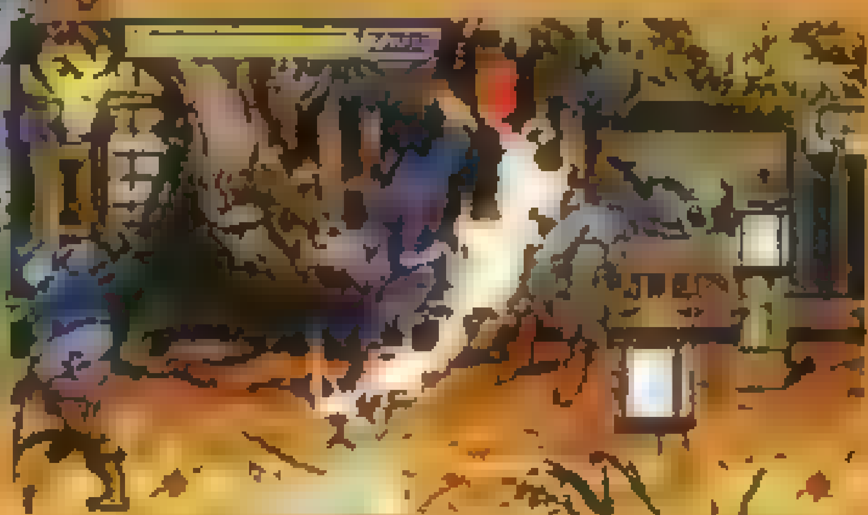
刚看到游戏的画面时，我都吓了一跳，还以为是CAPCOM推出的《快打旋风》最新作呢，后来细看才知道，这个游戏竟然是一家名叫Napstream的意大利游戏公司所开发的，他们在[illegible]年就开发过PS版的同名作——《Gekido: Kintaro's Revenge》，那是一款3D的动作过关游戏，爽快的战斗深受玩家好评，现在他们便在GBA上重新制作2D版《GEKIDO》了，从画面看来，游戏的素质的确不俗。



游戏是类似于《FINAL FIGHT》那样的横版动作过关游戏，大家要控制主人公哲夫将迎面而来的敌人一一击倒。可以看出主人公的动作相当丰富，而且人物形象巨大，很有迫力，相信这是一款极具爽快感的游戏。



这是必杀技吗？好像威力挺大的。



无论主角还是敌人，描绘都很细致。

A.I. 会随时提高的敌人

这个游戏有个最大的特点就是敌人的A.I.会根据你的打法而提升，比如说你这次玩的时候用一种打法对付某种敌人非常有效，但是你下次再碰到他的时候，同样的打法可能就不再有效，他已经根据你的打法相应地改变了行动方式。这样的设定似乎让游戏的难度上升了一个档次，相信对玩家也是一个挑战。



冒险要素

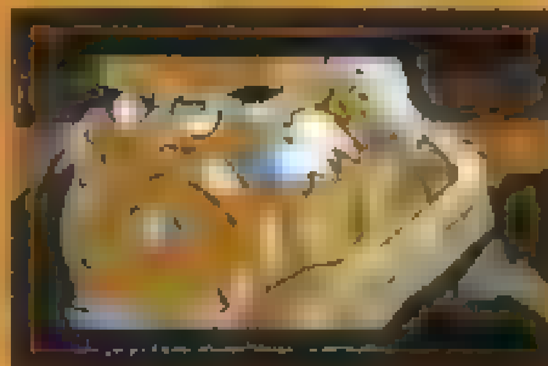
游戏并不会一味地进行战斗，随着游戏的进行，主人公还要进入村庄发生剧情，例如与村民对话，收集情报，这样还会使隐藏的舞台出现。另外，游戏中还设置了许多小谜题，打斗之余还必须动脑筋解决这些谜题才能让游戏继续，所以这个游戏绝不是普通的动作游戏那么简单哦！



这里好像是一个日式小镇，主人公在与一女孩对话。



画面中有一小女孩，主人公要保护她吗？







游戏中的人物形象都充满日本漫画风味，实在不敢相信这是一个欧美公司推出的游戏。



GBA	SEGA	SLG	1人
卡带	未定	自带记忆功能	
	-		

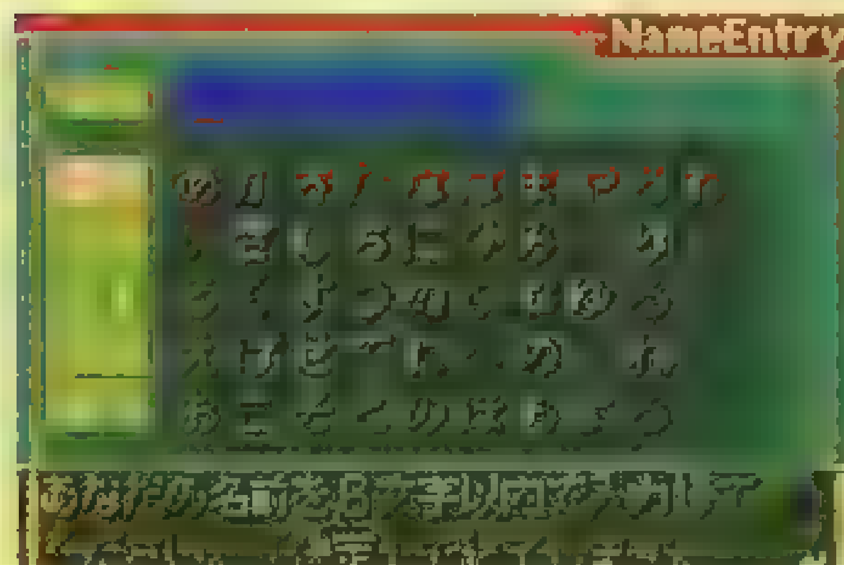


J联盟创造职业球会 AVDANCE

身为俱乐部的总经理，来经营俱乐部、培养球员的SLG游戏，听到这里大家应该知道什么游戏了吧？对！那就是“《创造球会》系列”。现在此系列的最新作竟然会在GBA上面登场，一定会让许多人吃惊不已，让我们来看看《球会》到了掌机上会变成什么样吧！



GBA版的《球会》同以前系列作一样，游戏中J联盟的球队全部都以实名登场，当然GBA版所独有的新要素也是少不了的。



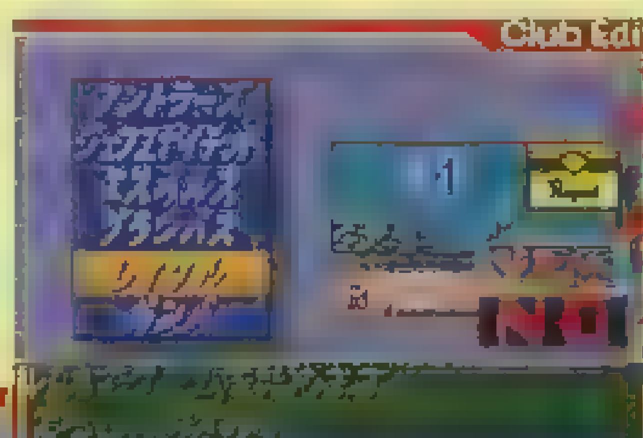
输入名字的画面，也有汉字选择哦！



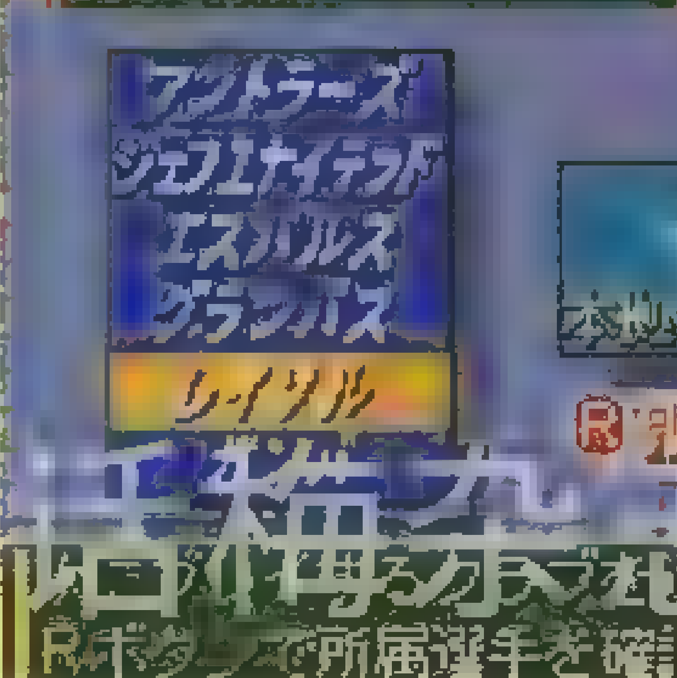
搜索！怎么没有搜索新人这一项了？

变更点——只能选择实际的俱乐部

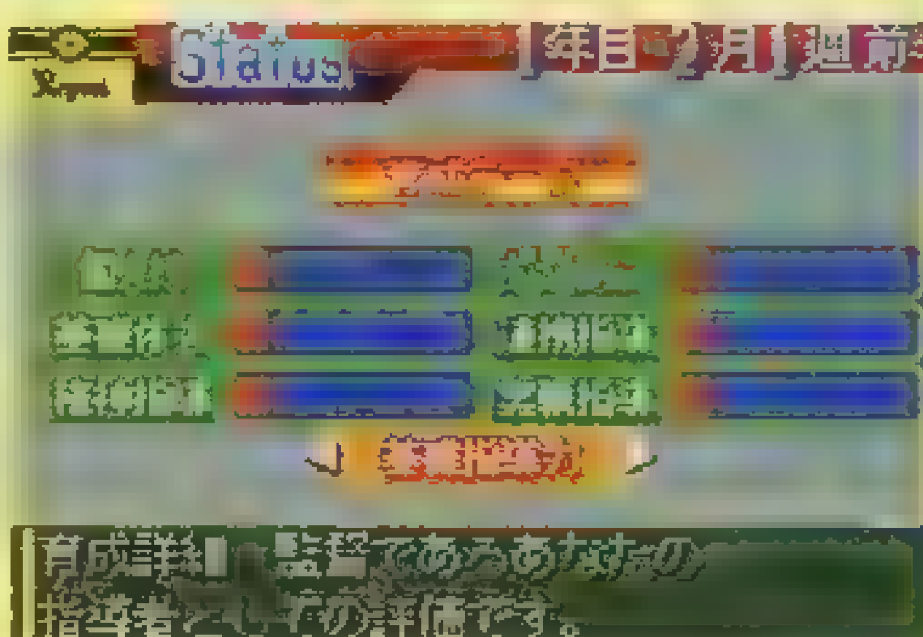
这次的《球会》并不能选择原创的球队，即只能选择J联盟中已有的实名球队，但是，可以任意选择J1联赛或J2联赛的球队，或许这样对于那些喜欢某支实名球队的玩家来说可能会有更高的投入度吧！



最初就可以选择J1的队伍了！



游戏最重要的部分就是育成球员，平时要不断训练来提高队员的能力值，而队员训练的效果与聘用教练的能力相关。



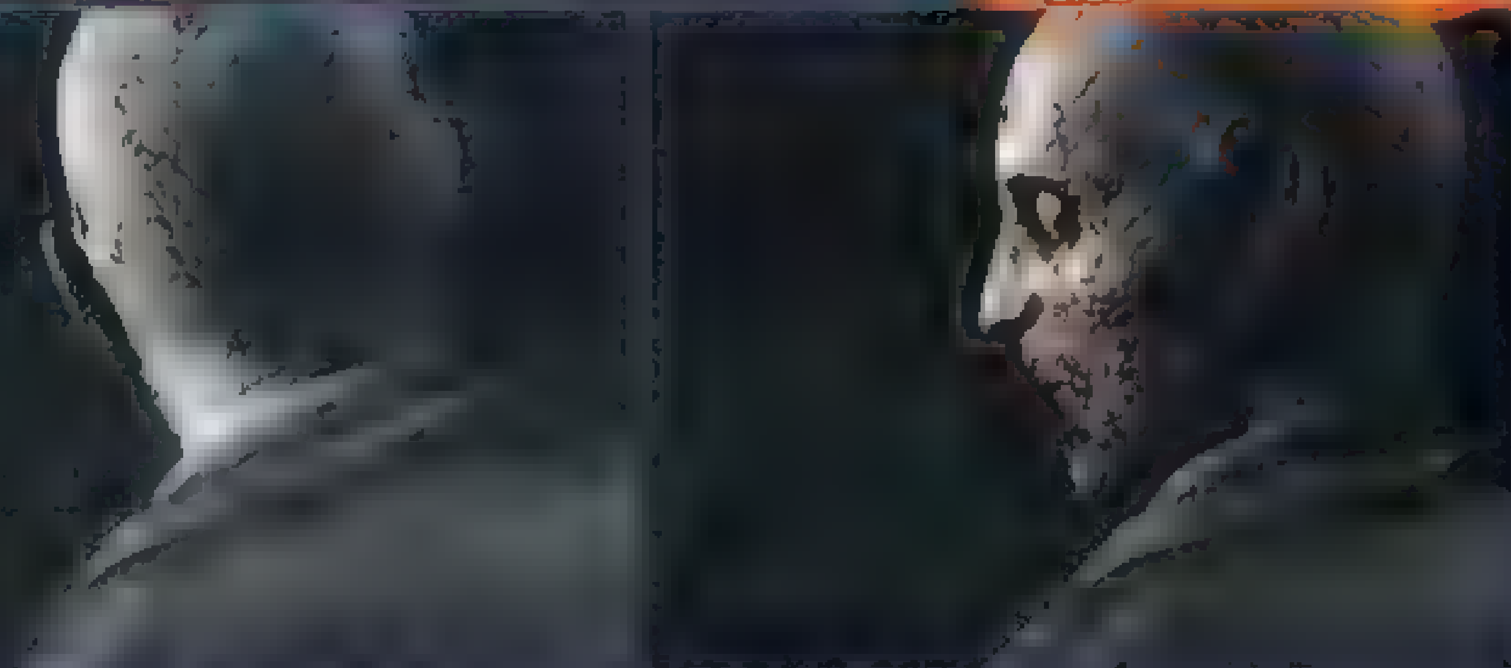
这是教练的状态画面，除了“基础指导力”外难道还有什么特殊能力？

这应该是比赛的画面，好想看到详细比赛画面，不知道是怎样的效果。

文 GOUKI

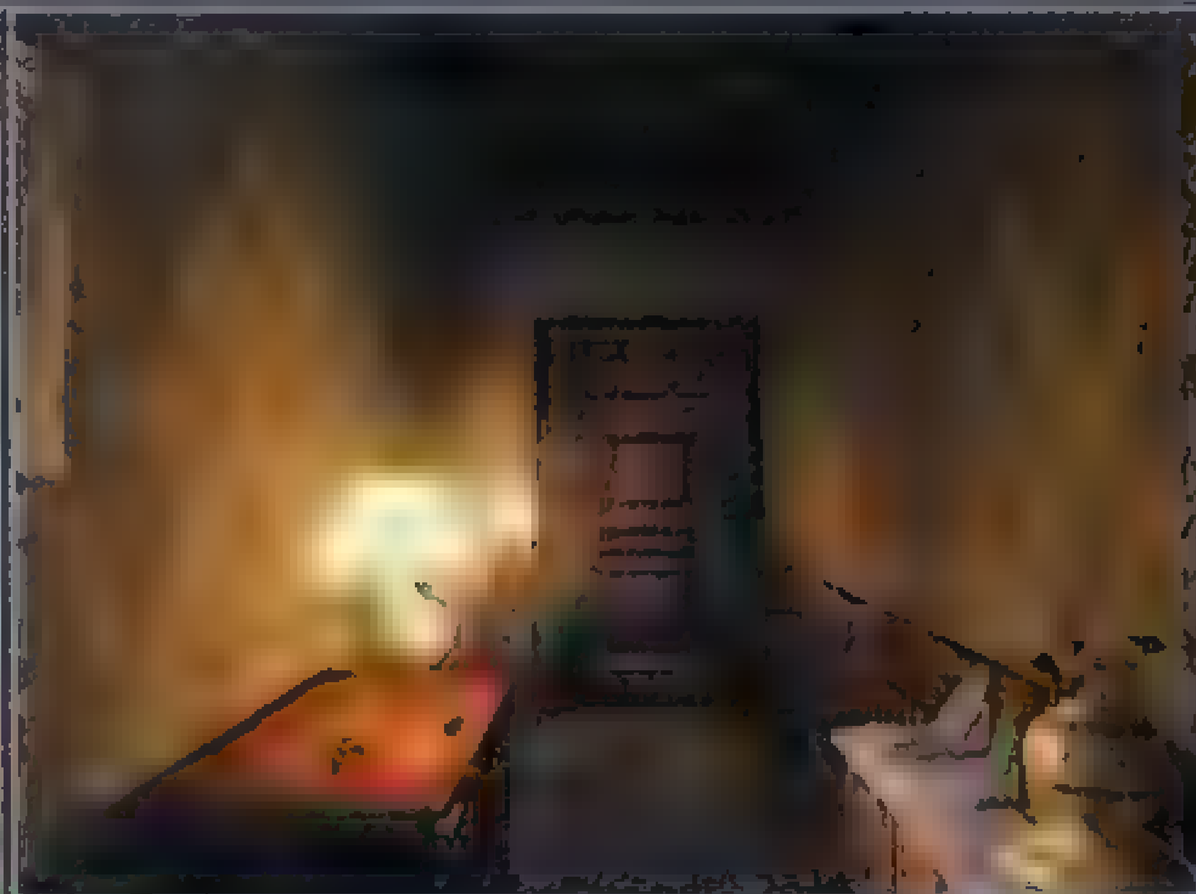


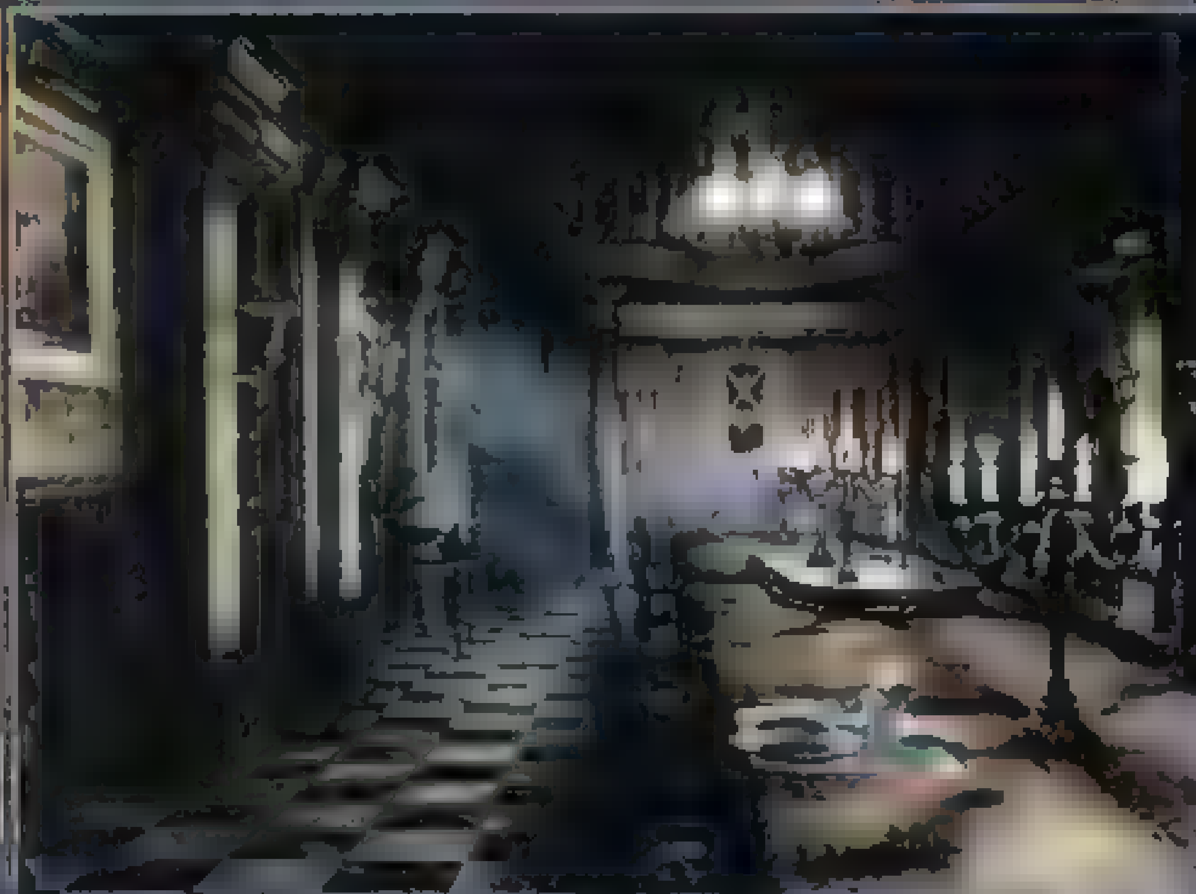
游戏画面



游戏画面素质绝对业界最高，其实无论是通过图片还是有损压缩的影像都是无法还原游戏画面的实际效果的，只有真正一睹实际的游戏画面之后你才能够体会到画面带给你的震撼有多强——你会觉得《生化危机2》《生化危机3》的CG也不过如此，是的，游戏中的洋馆的每一个角落都让你感觉是那么真实可信，以至于在游戏中不断提醒自己"你是在玩游戏，不是在看CG动画"，以免忘记了操作。即时的光影绝对令临场感大增，人的影子投射在墙上、桌上以及不规则的物件上都有不同的形态，并且还会随着烛光微微抖动，走过水坑会微微溅起小水花，趟过齐胸深的下水道时周围水的反应则让人有一种浑身湿漉漉的感觉，在研究所内大水槽与鲨鱼缠斗时整个场面就是水、水、水、白花花的水……洋馆、森林、研究所以及庭园的环境刻画一如系列之风格，华丽而又真实，有点受潮的木质家具和地板、冰冷的钢铁架、透明的玻璃器皿、坚硬的大理石地面等等环境要素给人非常强烈的"质感"，仿佛触手可及似的。在洋馆探索时偶尔还会有闪电出现，在那刺眼的白光出现的一瞬间整个大厅的画面就好像是底片曝光过度一样，也深深地印在了你的脑海里。在原创的森林场景以及庭园中，昏暗的路灯、随风轻轻拂动沙沙做响的树枝和杂草丛、树影斑驳的地面、斑斑的围墙、倒映着克里斯（吉尔）倒影的小水洼、湿滑的泥地——老天，如果我这是在做梦，千万别叫醒我。





通过近几期的"迷你特辑"里高密度的角色介绍文章以及JAB合刊附送的VCD，大家应该对新生版的主角们在游戏中的表现有了一个初步的认识。是的，由大量多边形（HI-POLYGON）组成的主角们实在是无可挑剔，从脸部表情到手表再至皮带上的小饰物都描绘得相当仔细，甚至还可以看到角色们微微喘气的样子。角色们的动作也是经过重新制作的，举一个最简单的例子，原地不动转身的时候，角色们终于不再是像前几作那样以两脚间为圆心、一只脚为半径直挺挺地在那里画圆了，而是慢慢地挪动脚步，侧移身体。在被丧尸袭击时，如果角度合适，你也能够看到吉尔、克里斯紧皱眉头，奋力反抗的表情，实在是细致入微，感动！

说到丧尸，作为《生化危机》系列"永远的主角"当然也不能少了它们的精彩演出了。在重新制作丧尸这一环节时，制作小组为了能够制作出丧尸身上那种脏兮兮、满是血垢的感觉，还特地让模特穿上破衣服，粘上泥土，再泼上人造血浆来制造气氛，探讨制作的方法，可谓敬业精神十足。看得出制作人员们在制造丧尸时花的心血比制作主角们还要多，突出的白眼球、张开的血盆大口、粘在头上或身上不知是自己的还是别人的毛发、满是污血的破衣服，脸上一块一块好像快掉下来的腐肉……感觉比《生化危机》电影版中的那些人扮的丧尸要强太多了。

音乐与音效

一直以来《生化危机》的音乐与音效就是非常让人放心的部分，不少玩家应该都还记得《生化危机2》中存盘点里那段舒缓优美的配乐，让人心绪宁静。《生化危机》系列的配乐都有十足的电影风格，其中也借鉴了不少其他同类影视作品的曲风，例如《X档案》，找来几集《X档案》认真欣赏，你会发现里面的音乐风格与《生化危机》的……[illegible]……出现紧急的情况或是主人公发现线索时则以单音符的钢琴声作为背景音乐，更显紧张。新生版的存盘点音乐……[illegible]……盘点的音乐，在绝对安全的环境下也多了一些怀旧的气息。游戏绝大多数情况下是音效声多于音乐声的，音效的表现可以用"无可挑剔"来形容，毕竟在前几作中，这一部分就已经非常不错了。角色走在不同材质的地面上会有相应的音效，风声、雨声、丧尸的低吼声与突如其来的……[illegible]

谜题与剧情

流程方面果然发生了很大的变化，除前文中提到的新增的森林场景外，洋馆的后花园以及洋馆左侧部分都是新增的场景。新场景的出现则代表着谜题数量的增加。在游戏的最初阶段就已经为玩家们指明了基本的过关思路——需要找到[illegible]个不同的面具，而不至于让人从一开始就陷入手足无措的境地。

老谜题的旧酒新瓶也是一个重要的改变，比如原作中最经典的按年龄排序的“画谜”在此作中就改成了通过一幅特定画的提示将代表着头饰、领饰和手镯的[illegible]组画变为相应的颜色。“JOHN”与“ADA”这个经典谜题在此作中也有了一些[illegible]的变化。此外，多数谜题也采用增加必须道具或是提高复杂程度的方法来给玩家制造难度。有几个谜题的确是比较有意思的，比如[illegible]将[illegible]“召唤”到特定区域再将其打倒取得重要道具，翻来覆去调查已经入手的道具获得更多的情报或是新的道具（类似于《维罗尼卡》中调查手提箱）等等。并且，在游戏中也存在着一些与发展主线剧情无关的谜题，比如麦林手枪的取得、MO光碟的取得等等。但若是不将这些谜题一一解开，你有可能会陷入弹尽粮绝或是无法达成完美结局的窘境。

“ADA”与“JOHN”[illegible]

PS[illegible]同一画面，可以看出来画质提高了不少。

这个也是[illegible]谜题，将石像推入指定的地点，需要一点点操作技巧。

[illegible]，这个[illegible]乐就是MO碟的驱动装置。

[illegible]的区域[illegible]的，右边倒下的尸体就是Bravo小队队员肯尼思。

[illegible]

洋館側の地図がある
取りますか？
NO

目に穴のあいた石像がある

★色のステンドグラスに
頭飾りをつけた聖者の絵だ

[illegible]这也算是最经典的谜题之一了。

[illegible]分，场景也是新增的。

[illegible]

剧情方面，主线剧情当然不会有什么大的变化，游戏的初期一切给人的感觉都那么熟悉——当然，新增的洋馆左侧区域除外。不过，剧情发展到吉尔·克里斯[illegible]受伤的理查德时，就有些变化了——一直关注着我们的“特辑”的读者一定知道在新生版中理查德是不会像[illegible]那样“胶冷无救死亡”的。当然，这个变化也不是绝对的。如果[illegible]在为理查德找血清的时候拖延时间，理查德还是会死，而接下来的剧情也会发生一些变化，下文将会详细说明。在吉尔篇中，理查德在[illegible]之际[illegible]吉尔，自己却葬身蛇腹，为吉尔留下了一把可发射[illegible]子弹的霰弹枪；在克里斯篇中，[illegible]理查德则是将克里斯从大鲨鱼的利齿下推开，自己成为了大鲨鱼的点心，为克里斯留下了一把可发射[illegible]子弹的霰弹枪。

[illegible]其实，理查德的死并不是最重要的，最重要的是如果成功找到血清及时救活理查德，理查德会给吉尔/克里斯无线电通讯器（就是[illegible]理查德给吉尔/克里斯的那个绿色的装置），那么由[illegible]克里斯篇是威斯克）就会在吉尔/克里斯前往森林之前对吉尔/克里斯提供非常有用的情报：在森林深处的小木屋中，有一个用枪也打不死的怪物。

用枪也打不死的怪物？

是的！

《威斯克报告书Ⅱ》的最大疑问终于在森林的小木屋中有了答案

为了避免被指责有“Spoiler”（意思是泄露剧情——编者注），SOUK不得不在[illegible]一期的“特辑”中的《威斯克报告书Ⅱ》[illegible]的解说文章中[illegible]了一把。[illegible]“女性实验体”的父母[illegible]，在经过了不知多少天的生命反应停止确定的[illegible]之后，“女性实验体”被运到什么地方去了呢？

答案其实就在新生版中！

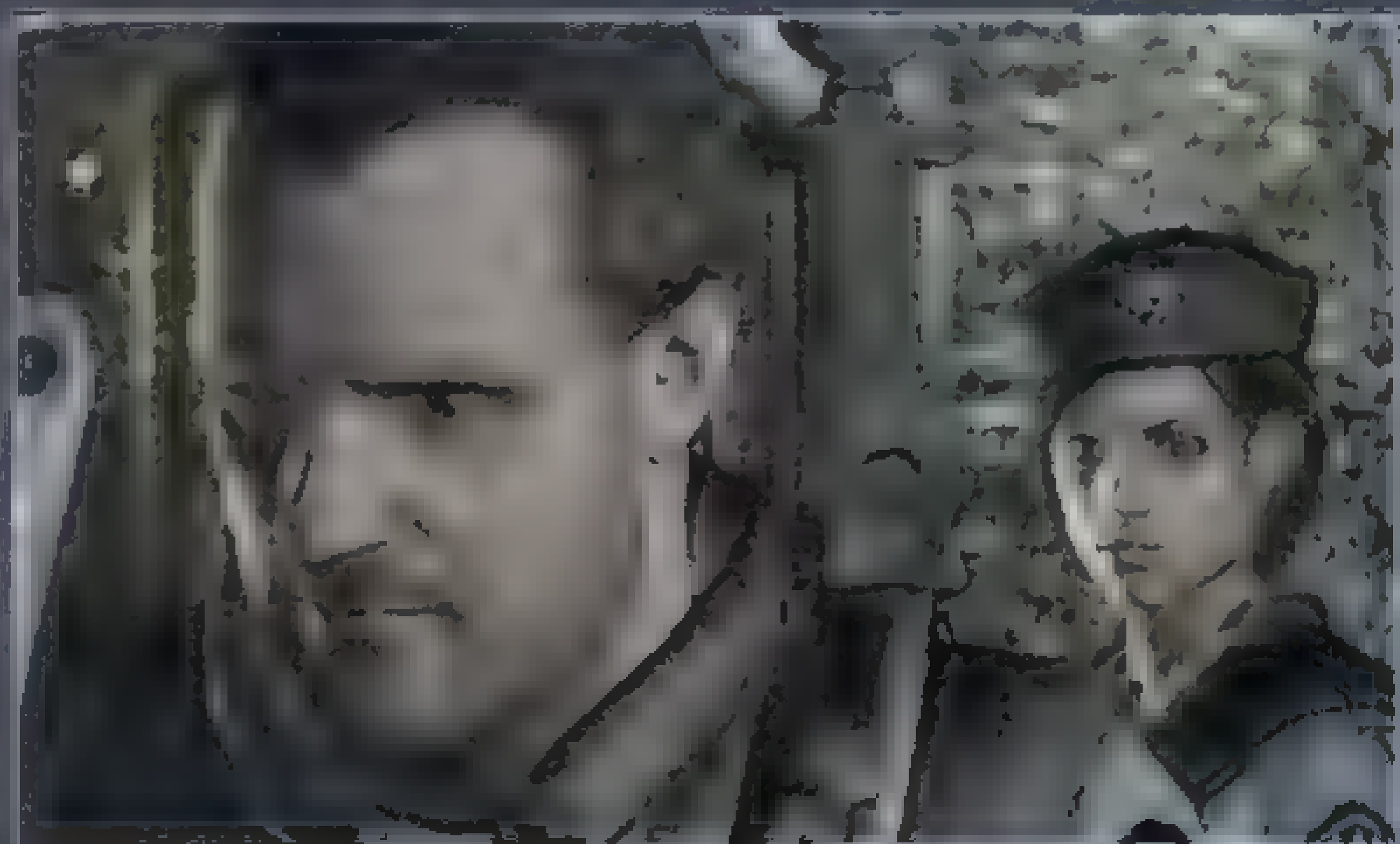
在森林的小木屋中，吉尔/克里斯遭遇到了[illegible]的敌人——“它”[illegible]勉强能够看得出是个人形，弓着背，低垂的双手被牢牢[illegible]，脸上的皮肤长着一层[illegible]病毒的症状[illegible]小木屋中有椅子、有还在燃烧着的炉火、铺得还算整洁干净的床单——看样子似乎是一个普通人的家[illegible]在没有办法把这个小木屋与“它”联系起来[illegible]随着吉尔/克里斯的调查越来越深入，“它”才得以真相大白——“它”[illegible]，因为他们不可能看到《威斯克报告书Ⅱ》[illegible]的经历，也许只有威斯克和我们能够了解吧！

[illegible]

以上就是关于“她”在《威斯克报告书》中的最后描述，这至少证明“她”是在恢复了部分智力之后才被“送走”的……在受尽同类的折磨之后，恐怕谁都会对其他人抱有深深的恨意吧。通过新生版中吉尔与克里斯找到的“她”的日记，我们可以充分体会到“她”从实验之前对家人的怀念到实验之后对生存的渴望、最后绝望。她与她母亲同时被安布雷拉公司[illegible]开始进行[illegible]病毒的实验，她母亲被注射的是“A样本”，她被注射的是“B样本”，结果A样本遭到安布雷拉研究员的否决，她的母亲也遭到了“放弃”的处理。一直忍受着对母亲的思念的她在发现母亲已经“不再是我认识的那个人了”的时候，唯一能够做的事情就是拼命强迫自己记住母亲的容貌……这也解释了她为什么会在恢复部分智能后做出“剥下其他女性的脸皮，然后覆盖在自己脸上”的疯狂举动。在游戏中，当她看到自己母亲的棺材被打开之后，[illegible]克里斯的进攻，[illegible]“妈妈”[illegible]为自己悲惨的命运画上了休止符……

如果要评选《生化危机》系列最悲惨的女配角，相信非安布雷拉公司的牺牲者[illegible]莫属了。

女性实验体作为本作新增的重要角色，她还担负着“刽子手”的重任。



吉尔篇

[illegible]

吉尔是否相信巴瑞完全由玩家来决定，而这一决定也将直接影响最后的结局。

【分歧一：相信巴瑞的话，把枪交给巴瑞】

[illegible]

【分歧二：不相信巴瑞的话】

[illegible]



克里斯篇的情况与吉尔篇差不多，只不过巴瑞变成了威斯克。威斯克要求克里斯与他一起对付怪物，没有选项。如果克里斯只顾自己的话威斯克就会被怪物打[illegible]，当然这不影响威斯克[illegible]。[illegible]斯克合力打倒怪物，威斯克则会说出同样的台词。

下一期“特辑”将会针对新生版的ENDING、战斗部分以及怪物进行详细解说。此外，还有神秘的“特别篇”[illegible]

文：WINTERFALL

NO.9 复活！ ARMORED CORE 3 装甲核心3

近未来时代，异色世界观，巨大地底都市，操作自己设计的“REAL系”人形机甲参加规模不等的战斗，完成各式各样的任务……《ARMORED CORE3》，就是这样一款引人入胜的游戏！在日本，“《AC》系列”的每一作都能有稳定而又可观的首周销量以及总销量，这足以说明《AC》的魅力之大，耐玩性之高了。如果你喜欢SF、喜欢ROBOT、喜欢动作游戏又或者喜欢策略游戏，那就一定不能错过《AC》！下面，就请随在下一起进入这个神奇的世界吧……

RAVEN



所有的一切都在“管理”之下井井有条，除了一个例外，它的名字，是“RAVEN”……

故事发生在地面世界被破坏殆尽的未来，在几乎毁灭世界的大战中幸存下来的人们，齐聚在一个地下城市生活，“为了世界的繁荣与延续”——通称“管理者”的组织，严格地控制了整个地下世界的运作。在这个秩序的世界里，以自己的意志而战的自由佣兵——RAVEN是一个异数的存在。而玩家所扮演的，正是一个新人RAVEN了……

PS2	FROM SOFTWARE	3DACT	1～4人
	2002年4月4日发售		95KB
DVD-ROM	对应DS2、USB鼠标、LINK连线对战		

GARAGE

为了顺利执行不同的任务，打倒不同的敌人，就需要进行细致而有针对性的战前机体整备——这一极富策略性的要素，是“《AC》系列”最有趣也最具代表性的特色。而机体的整备工作，就是在GARAGE中所完成的。在《AC3》中，把SHOP也一并整合到了GARAGE中，感觉上更方便了。而GARGAE还有测试机体的作用。可以说，彻底掌握了GARAGE，才能算是真正跨过了《AC》的门槛。

ASSEMBLY，装配，也就是AC的换装指令。而一部AC，是由以下14个部件所组成的：

名称	作用	重要参数／解说
HEAD	AC的中枢，协调机体部件的运作	Com type：电脑等级，以rough为最差，detailed为最好。 Radar func：瞄准的补正，provided自然比none好
CORE	AC的躯干	Option slots：关系到optional parts的装备可能数
ARMS	手臂，分为普通腕和武装腕两种	（普通）recoil control：后坐力抑制性能，关系到arm unit的连射和机体的稳定； （武装）不能装备arm unit，但本身拥有攻击力，推荐不想放弃back unit的轻装机使用
LEGS	决定机体类型	Moving speed：移动性能；turning speed：转向性能
BOOSTER	推进器	Boost power：推进力
FCS	雷达、瞄准器，影响瞄准范围和速度	Maximum lock：最大锁定数；Lock time：瞄准速度； Weapon sight（ST普通、WS广域、ND狭窄、LW上下增强、SW左右增强）； Lock type（multi复数锁定、single单体锁定）
GENERATOR	发动机，提供动力	Red zone：燃料警报区，数值越小越好；Calorific value：发热量，同样越小越好
RADIATOR	冷却机	Cooling：通常时冷却量；Forced cooling：紧急状态（比如遭到攻击）冷却量
INSIDE	内装辅助兵器	基本数值同主力兵器（双肩、双手）
EXTENSION	机体的扩展功能	有一部分设备需要用R3启动才会作用且需要消耗燃料（比如强化装甲）
BACK UNIT R（L）	双肩兵器，大威力、大后坐力	普通、逆足、悬浮型机体使用榴弹和重机枪需要蹲下； Ammo type：energy即是能量兵器，solid即是实弹兵器
ARM UNIT R	射击兵器为主	Attack power：攻击力；Number of ammo：残弹；Range：射程
ARM UNIT L	格斗兵器为主	（盾）Shield converage：盾牌防御面积

而机体的整体数值则主要有：

1. CORE WP，上半身所有部件重量和，上限是CORE的MAXIMUM WEIGHT

2. LEGS WP，全身重量和，上限是LEGS的MAXIMUM WEIGHT

3. AP，即是一般意义上的HP，所有部件的ARMOR POINT之和

3. EP，所有部件的ENERGY DRAW之和，上限是发动机的ENERGY OUTPUT

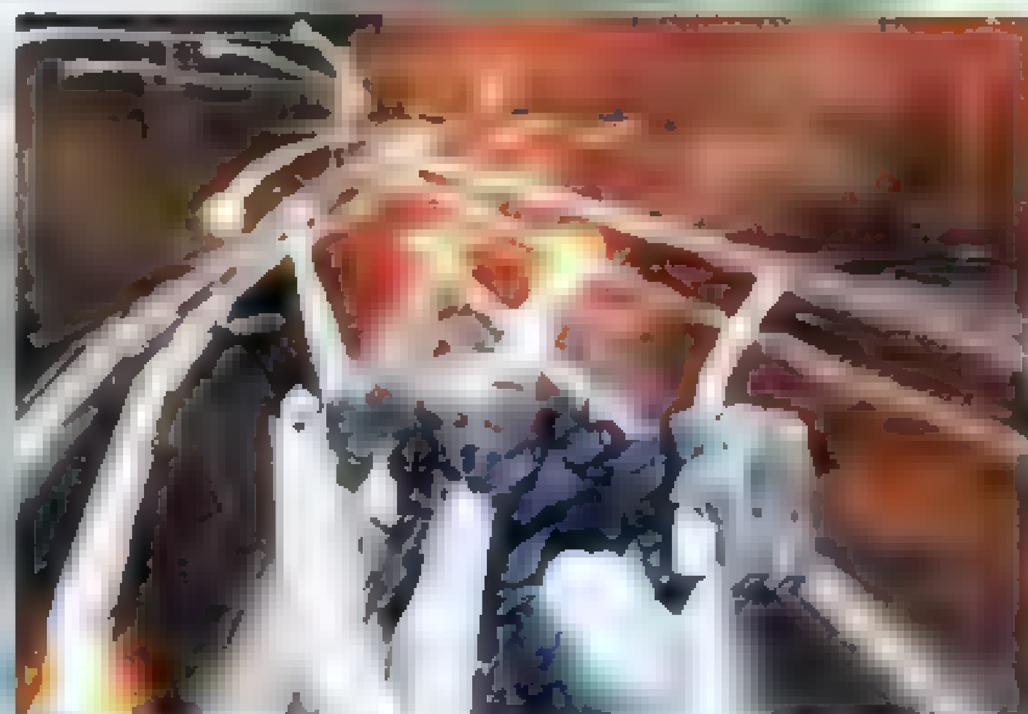
4. MAXIMUM CHARGE，能量槽，由发动机性能决定

OPTIONAL PARTS，机体强化“芯片”的设置，容量根据CORE的OP槽而定。

SHOP，购入机体部件和OP。

MISSION

整备完毕之后自然就要执行任务啦，任务的种类从拆／装炸弹、破坏／防卫基地、突袭／守护输送队到RAVEN考试、AC测试无所不包，所以正确的顺序一般来说应该是“看任务简报→制定策略→换装→出击”比较好。另外，《AC3》在进行任务的时候还能邀请僚机一同出战，虽然要花钱，但有时候会收到出意想不到的效果哦。最后，千万记得节省弹药和尽可能少受伤、多杀敌（汗……），因为弹药和机体修理绝对不是免费的……



MAIL

似乎是RAVEN和客户联络的惟一（？）方法，除了能在其中得到最新动态之外，根据任务的表现以及ARENA的排位，还会收到厂商赞助的新型部件呢。

ARENA

作战方式：1 ON 1；作战领域：自选；装备：无限制；弹药：免费供应；修理：同样免费！

终于来到了“《AC》系列”最为激动人心的部分——斗技场！即使再怎么小心谨慎也好，执行任务过程中必然会消耗弹药，机体受损，特别换装了强劲的装备之后，补给费用也会跟着一起水涨船高，这时候，最佳的赚钱方法就是ARENA！

ARENA战基本上采用挑战赛的形式，一开始玩家的RAVEN排名最末，必须一个一个打倒上一排位的RAVEN才能晋级，为了适度微调MISSION和ARENA的关系，《AC3》中还特别设置了门槛，只有在MISSION中表现优异，RAVEN RANK上升才能向更高级别的ARENA进发。（和RAVEN RANK相对应的，ARENA也分为A～E五个级别）

ARENA作为“《AC》系列”的另一大招牌特色，支持者相当多，甚至有很大一部分《AC》玩家认为，只有能在ARENA中纵横自如才算是真正的《AC》高手。而《AC3》中ARENA的复归让人不禁梦回《AC MASTER OF ARENA》的年代，成为NO.9（那部资料片中最强劲的RAVEN）一样的斗技场之王！应该是所有《AC》玩家的追求……

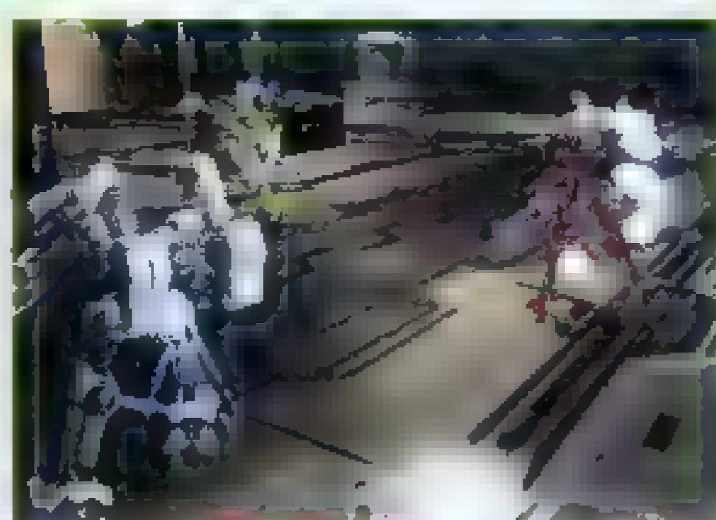
SYSTEM

1. 虽然游戏中有重量限制，但其实超重出击是完全没有关系的，只不过速度和灵敏会下降而已。不过如果把超重部分的武器卸下的话，仍然能够恢复正常。这样一来，即使是轻装机体也能带着大型兵器出战并且遭遇强敌也可以回复到速度战本色。（抛弃多余武器便可）

2. 卸下武器的操作方法：R1、R2、L1、L2同时按下再按三角就能卸除当前装备的武器，至于左右的盾和剑，则使用这4个键加上圆圈来卸下。注意，武器一旦卸下，便不能再次拾起装备。

3. 进入GARAGE，可以按R1、L1来切换[illegible]，[illegible]确地说是机体配置方案，一共有[illegible]套。[illegible]期资金无[illegible]的情况下[illegible]用还是[illegible]方便的。

4. ENERGY兵器虽然也有残弹限制，但是弹药是完全免费的，在MISSION中多多使用吧！



装甲核心3

画面 / 音效 / 系统 / 机体设计

热血推荐

SOUL

一直都很注意该系列作品的发展，《AC》吸引自己的，是游戏中华丽的图像与良好的操作感的完美结合。《AC》中的操作其实也与其它类似的机器人模拟ACT大致相同，但初玩者可能都需要一定的上手时间。斗技场与任务是游戏进行的两种基本模式，本作让两者各有特色而又相辅相成。还不可不提系列作一直以来都在加强的对战模式，对战模式并不是游戏的附属模式，它可以和单人模式一样充满乐趣。很希望有更多的人能够阅读一下"特快专递"中的入门文章，以此来领略一下《AC》的魅力。

ACE飞行员

在画面细节表现有较大程度提高，本作的游戏系统主要继承前作，但也加入了不少新元素。其中最值得称道的就是游戏中的装备解除系统。玩家可以在对战中途随时卸下武器，交给队友后进入轻量化状态，这样机动性能会提升不少。不要小看这点变化，本作战略性很大程度就体现在这个系统中。本作完善的改造机体系统是前作的数倍，那些喜欢研究各种装备特性的玩家可以从中找到玩RPG的乐趣。利用iLINK可实现多台PS2联机作战是本作乐趣的极至，只可惜……

多边形

比起同为机器人模拟ACT游戏的《武装蟹狮》，《AC》具有自己独特的世界观和系列作独有的特色。系列作能发展到《AC3》，与制作者严谨的制作态度有关，从各项符合现代人机械审美观的机械设计，到微妙的游戏平衡性，都无可挑剔。系列作到了PS2时代，其所打造的CG动画一直就是最棒的，精彩绝伦的动画总能让玩家血脉贲发，让游戏更具吸引力。虽然有人说制作商应该注意的是游戏本身才对，但多边形认为让一个好游戏配上好的动画，让游戏锦上添花，这有什么不好？

PS2/FROM SOFTWARE/DVD-ROM/ARMORED CORE 3/3DACT/2002-04-04/1～4人/95KB/对应DS2、USB鼠标、iLINK连线对战/系列第4作



露娜 传说

画面 / 音效 / 系统 / 剧情

热血推荐

LIKY

作为传统的RPG，此作在剧情上着墨很深，情节曲折和感人是最吸引人的亮点，游戏时心情会一直随着主角们的冒险而起伏，开心，伤感，再加上那些表情丰富、性格特征各异的角色，给人留下深刻印象。游戏音乐给人一种轻松舒适的感觉，画面表现也算中上。战斗系统非常简单传统，人物动作非常流畅，使用必杀技的时候表现也颇具迫力，有的魔法画面算得上华丽了，最有趣的是有些招式非常搞笑，让人看了忍俊不止。无论你以前有没有接触过这个系列，喜欢RPG的话都可以试试此作。

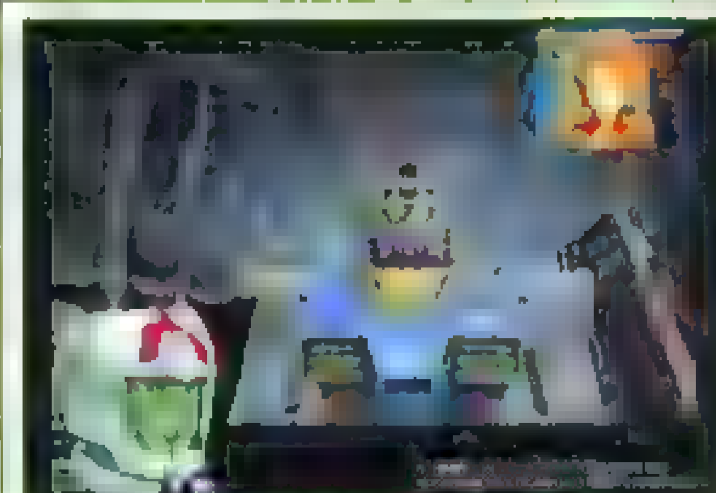
阿修罗

号称"感动了一百万人"的RPG果然非比寻常，剧情方面十分精彩，绝对有让人反复回味的魅力。游戏中加入了很多新的要素，不光有画面和系统的变化，就连部分剧情也做了更改，基本上可以说是一个完全重新制作的版本，就算是玩过以前作品的老玩家也可以找到新的乐趣！因为机能的限制和卡带的容量问题，原作中大受好评的动画部分被删去了，取而代之的是每段动画里最精华的一张CG图片，这些图片从GBA的角度来看都是非常精美的！游戏最大的毛病就是通关后的隐藏要素太少，这样就少了反复游戏的乐趣。

慕容非

以男女主人公之间的爱为主题的大人气RPG。游戏首次出现是在以前的MD-CD机上，那时无数玩家为游戏中男女主人公那纯洁的爱情所感动，也因此SEGA多了一大批簇拥。后来MD的同名作被移植到SS及PS，一款游戏能有如此人气真是无敌了。这次在GBA上推出《露娜》的改良版，一样是在一片欢呼声中发售，老玩家们一直念念不忘露娜那甜美的歌声。GBA上的《露娜》内容和其他版本的大致相同，加入了一些新的要素和迷宫。作为一个正统RPG的爱好者是不能错过这款好游戏的。

GBA/GAMEARTS&MEDIARINGS/LUNAR LEGEND/RPG/2002-04-12/1人/对应通信对战



机动战士高达 联邦对吉翁DX

画面 / 音效 / 系统 / FANS向程度

热血推荐

SOUL

可算是开创街机业先河的多人高达机器人对战游戏，至今仍在街机界保持极高的人气度。除了有高达本身超强吸引力之外，CAPCOM能将游戏画面做得如此出色，游戏性与原作能进行如此完美的结合也是关键所在。虽然游戏先行移植到PS2，但对只拥有DC的玩家来说，《联邦对吉翁DX》仍有非同一般的吸引力。虽然在家用机上不方便对战，但游戏本身其实同样很适合进行一些单人游戏模式的，家用机版更是增加了大量适合单人玩的游戏模式。希望CAPCOM与BANDAI能合作推出更多由动画改编的游戏。

D·S

在DC已经鲜有新作推出的现状下，能够玩到如此出色的游戏已经是一件令人满意的事了。由于同时收录了街机原作和改良版本《DX》共2张碟，使得这款游戏的收藏价值倍增。游戏画面令人相当满意，一些特效处理比起PS2版更加出色，但最大的遗憾是缺少了类似PS2版的"任务模式"，单人进行游戏的话可能很快就会感到疲劳，缺乏对战的刺激性。与其他高达题材的动作类游戏相比，该游戏操作简单爽快，更强调集团作战的战术性和单机操作的技术性，强烈推荐给喜欢动作类游戏的高达迷！

纱迦

街机知名大作的DC移植版，只可惜推出的时间太晚，比PS2版足足晚了4个月。虽然本作的PS2狂卖六十多万套，但时过境迁，再加上DC已入土，因此本作销量惨淡。但对于国内广大正苦于无米下炊的DC玩家来说无疑是雪中送炭，而且本作由CAPCOM领衔制作，游戏品质绝对一流。不过毕竟DC的机能不如PS2，而且开发人员对于两个版本的制作态度肯定也会有一些区别，所以在某些细节上的表现还是不如PS2版。此外游戏的最大乐趣在于网络对战，通过网络可以实现4人对战，对于国内玩家可能就遥远了一点。

DC/GD-ROM X2/BANDAI/机动战士ガンダム 连邦VS.ジオンDX/ACT/2002-04-11/1～2人/街机同名作品移植



CAPCOM VS SNK 千禧之战2000 PRO

画面 / 音效 / 系统 / 玩过DC版的人的接受度

不过不失

GOUKI

向低一级的平台移植游戏一直都是CAPCOM的拿手好戏，这一点在此作上再次体现无疑。由于机能的差距使得PS版无论在画面、读盘时间、人物动作数量上都要逊于DC版。但就PS版本的2D对战游戏的标准来看，的确是一款不折不扣的好游戏。CAPCOM与SNK双方的名角色是卖点，操作感100%移植以及强制调节角色平衡性的RATIO系统是这款游戏获得认同的关键。令双方厂商的FANS们感动的特别对决开场也完整地保留了下来。惟一让人有些无法接受的可能就是游戏的读盘时间过长，但对于没有接触过DC版本的玩家来说似乎并不是问题。

纱迦

在二代推出半年之际在一个已经逐渐退出历史舞台的主机上推出前作，实乃不折不扣的炒冷饭之作。不过尽管此种做法有些让人不齿，但游戏品质不错。只是由于PS机能的局限性，玩过DC版的玩家一下子就能够察觉出来。尤其让人难以忍受的是读盘时间，仿佛又回到了当年玩PS版《KOF97》的年代，实在令人烦躁不已，不过开发人员已经做了最大的努力，我们不能对其横加指责，何况最关键的游戏性依然保留，可以说是"未具其形但已具其神"。

D·S

没想到CAPCOM还记得把这个游戏移植给PS，虽然已经是尽可能地活用了PS主机的2D机能，但无奈比起DC版来还是有很大差距。由于是"《CVS》系列"的初代作品改良版，登场角色的平衡性还算能够令人满意，可是强调指令输入的准确性这一点导致游戏的爽快度大幅下降，许多连续技对指令输入的苛刻要求达到了令人发指的地步，一般玩家很难上手。游戏的模式非常丰富，包括角色的颜色搭配设计、原画欣赏等具有一定收藏意义的要素。总之该游戏对于那些只有PS而没有DC的玩家还是值得一试的。

PS/CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO/FTG/2002-04-18/1～2人/DC版移植

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 5156912

GAME 3 游戏立方

VOL.013 栏目主持：多边形



汹涌的3月游戏大潮就这样过去了，可能太快了，仿佛一点印记都没有留下。虽然至今我们爆机无数，但每当我们看到一些经典游戏的ENDING画面时，总会情不自禁地说："当年我玩这个游戏……"。为了帮助各位重拾那些星星点点，散落在脑海中记忆的片断，从本期开始，多边形会将诸多经典老游戏的ENDING画面精选出来，呈现在各位面前，希望大家能够喜欢，如有意见和建议，或者什么好点子赶快来信给我哦。让所有游戏的ENDING在"游戏立方"集合吧！



①听说PS2的50000型是廉价版，会不会有偷工减料的情况？②网络游戏有没有爆机这一说法？③帮我鉴定一下我的PS2记忆卡好吗？④怎样选购PS2电源？ 广东 [illegible]

①关于PS2要推出50000型廉价版仅仅是传闻而已，并没有得到SONY的证实。现在可以肯定的是SONY已经将大批PS2生产线搬到了台湾，以后生产PS2的成本将会比现在低很多。即使SONY要推出廉价版PS2，相信质量还是有保证的，就如同当初PSone推出时很多人都怀疑它的质量一样，到现在PSone已经被普遍接受了。②网络游戏最大特点就是人与人之间交流而产生的乐趣，根本就不存在传统意义上的爆机。至于你询问的《生化危机》网络版暂时还没有什么最新情报。③没想到你和我有一个共同点就是先买碟后买机，坚定信心走到底。你寄来的记忆卡包装我已经看了，是正宗的PS2记忆卡，放心使用好啦。④如果你想买PS2硬盘，我推荐你购买日版PS2。因为现在行货版PS2还没有宣布对应的硬盘规格。选择外接电源同样很重要，推荐你购买一款可调变压器，200元左右，电压大小可任意调节，以后的主机或游戏周边都用得着。

最后祝你早日购入称心如意的PS2。

《恐龙危机3》确切的发售日是什么？PS版《CAPCOM VS. SNK PRO》是否真的会推出？ 吉林 白玉龙

虽然CAPCOM很早就宣布《恐龙危机3》将是XBOX独占的游戏，但是至今仅公布了一张宣传海报而已。5月E3展上CAPCOM将公布游戏的最新消息，值得留意。PS版《CAPCOM VS. SNK PRO》已于4月18日推出，但游戏在日本评价不高。

《莎木Ⅱ》限定版中赠送的《VF4》特典共有多少张，有什么内容？D版有吗？我买了二十来张DC碟，七八张都读不出来，WHY？河南 崔征

《VF4》特典仅一张，主要是街机版《VF4》最早几段宣传影像，并收录SS版《VR kids》结尾CG以及游戏各代音乐等。由于无法实现动画全屏幕播放，我感觉很遗憾。这张特典早就被D出来单买了，包装有好几个版本。你DC读不出碟，多数情况说明这个碟质量很有问题，只有找找其他版本试试，所以玩游戏有时候的确是一件辛苦的事情（^_^）。



有4M的PS2记忆卡吗？何时PS2会再降价？ 山东 任杰

现在市面上出现的4MPS2记忆卡都是组装货，我没有实际测试过，所以不敢保证其质量。原装PS2记忆卡均为8M，基本上可以满足玩家的需要，至于这种4M记忆卡不推荐购买。很多玩家都来信询问PS2何时能降价，关于PS2会继续降价的传闻也很多，然而这一切都没有得到SCEI官方的证实。最有希望得到PS2再次降价确切定论的是5月的E3展，届时SCEI会宣布一系列计划。

GUNCON2是否对应VGA BOX？《异度传说》是否有D版？广东 Andy

GUNCON2不能对应VGA BOX，由于《异度传说》容量巨大，至今还没有D版。

多边形，如果有《VF4》和《铁拳4》，你会选哪一个？ 广西 邱城

虽然我一直是《铁拳》忠实的支持者，但是这次我跑票了，选择了《VR4》，这一点当初连我自己都没有想到。由于《铁拳4》的系统改变太大，一时间我非常不适应，再加上我感觉《铁拳4》攻防转换变化过于单一、生硬，所以我并没有第一时间购入《铁拳4》。我原本是《VF》的门外汉，可能是由于玩了多年《铁拳》之后突然想换换胃口的缘故吧，所以第一时间购入了《VF4》。经过这几个月的练习已经被《VF4》深深吸引。《VF》和《铁拳》的争论在玩家中间由来已久，可以说是仁者见仁，智者见智。现在《铁拳4》已经成为编辑部的同乐游戏，有兴致，人人都可露一手。而《VF》的命运就惨点儿，只有ACE飞行员和GOUKI不时地和我较量一番。从这一点就可以看出《VF》和《铁拳》是两个风格截然不同的游戏，你能说谁更好吗？





人一多就热闹。

我最近在玩《Jet Set Radio》美版时，突然听见里面有中文啊！不知道多边形注意到没有？上海 赵玉

这一点我早就注意到了，只是今天看到你的来信又再度唤起我的回忆。其实现在很多游戏，特别是美版游戏都会出现中国场景甚至中文语音，这让我们欣喜的同时也替某些游戏厂商对中国浅薄的认识表示遗憾。记得在《大头拳击2》中有一句极为清晰的中文语音："击败你是我最高的荣誉"，堪称经典。有兴趣的玩家可以去试试。

《Rez》怎么玩？这个游戏有什么意义？五六年后PS2是否会和今天PS一样的价钱？南京 张少飞

这个游戏感觉是有点儿特别。主要是按住锁定键的话可以连续锁定，放开按键后就是向已经锁定好的病毒发射激光（最多能锁定8个目标），锁定多个目标的时候，音效和背景也会发生变化。游戏强调的是锁定多个敌人后产生的这种变化强烈的节奏感，随着游戏进入高潮部分，游戏的音乐也开始进入高潮，赏心悦目爽耳的感觉也由此产生。五六年后的PS2相信也会同PS一样便宜，甚至更便宜，但是那时候你还会对PS2感兴趣吗？

我的PSone不能正确读取音乐游戏，怎么回事？哈尔滨 曲狄

我不清楚你的PSone是何时购入的，但据我所知现在市面上许多PSone都是翻新的二手货，读碟能力普遍偏低，那些音乐游戏更是需要频繁的读碟，万一碟片质量不好，PSone就很有可能读不出来。惟一解决的办法就是调节光头的功率或者更换好光头。如果你只想听音乐CD的话，可以先进入CD界面，然后再放入CD就可以读出来。

听说GBA安装一个专用天线就可以收看电视节目，可有此事？《樱大战4》中大神是否有3代那样的隐藏必杀技？ 河南 朱鑫民



请各位玩家不要相信这类虚假广告，虽然当今科技日新月异，但是用GBA收看电视节目现在还没有实现，至少现在没有任何硬件厂商做过类似产品。有关《樱大战4》大神的隐藏必杀技，我们并没有试验出来，官方现在还没有公布有关资料。如果日后得知某些隐藏要素我们会第一时间告诉各位读者。

《KOF97》中八神的鬼步到底怎样输入？ 汕头 曾金胜

在没有气点的情况下，八神屑风完成后输入"反摇再向前按住拳键不动"（就是输入"八酒杯指令+按着键不动"）。成功后八神会像鬼一样飘向对方，速度够快的话可以屑风-鬼步-鬼步……无限连。可以试着在后闪避时提前输入进行练习。



当年KONAMI美国公司为《赤色要塞》和《魂斗罗》所做的“合体海报”，这几位壮哥的COSPLAY堪称世界级水平。



《格兰蒂亚Ⅱ》中最后那个EGG在那里？ 广东 叶永生

在《格兰蒂亚Ⅱ》最后一个部分，玩家可以驾驶一艘小船来到一个从来没有出现过的小岛上。这个小岛就是用来给玩家练级的。小岛可分为3个区域，最后一个区域的敌人极为强悍，在那里玩家就可以取得最后一个EGG。我觉得这个EGG都是一些辅助属性的魔法，并没有太大的价值，倒是挑战强敌比较有趣。

PS2今后是否会大量制作中文游戏？ DC真的要推出《KOF2000》吗？ 广州 崔国峰

SCEI的确表示过，对港台地区游戏市场比较重视，也会推出一些中文游戏，但是好像都不是什么太知名的作品，大多都是SCEI自己原创的一些不知名的作品。确有此事，但是DC版《KOF2000》确切发售日未定。

为什么我把《鬼泣》EASY爆机后并没有出现隐藏模式？ 广东 吴佳胜

如果想打出《鬼泣》的隐藏模式，就必须用NORMAL以上难度通关才可以。《鬼泣》最终难度为Dante Must Die，必须用NORMAL通关才可以。我觉得这个难度根本就不是人能玩的，但是通关后就可使用无限魔人。



MEGA-CD版的《忍者外传》相信没有几个人玩过吧？

GB版《萨尔达传说 时空之章》LV.8迷宫BOSS第四形态该如何对付？ 广州 莫国俊

对付第四形态，在BOSS放出一个铁球的时候，要装备好威力手套赶快上去把另一个铁球拉下来，拉到极限以后再放开，铁球就会砸到BOSS。3次以后，BOSS就爆了。最后得到“星之回忆”（ほしのきおく）。



《机战α》的龙虎王怎样入手？《FF X》泰达的最强武器怎样获得？ 广西 苏承玉

《机战α》中选择超级系，按照剧情发展自然就可以得到龙虎王，到时候你想不要都不成啊。在《FF X》中，通过4项陆行鸟的训练后，去ナギ平原西北部最上方的一条小路，泰达就可以取得插在路上的最强武器。

GBA的充电器老板告诉我可以边充电边玩，真的吗？ 江西 张雪涛

GBA的确可以边充电边玩，编辑部里LIKY就是用GP充电电池玩GBA的，但要小心，因为网上已经有了烧机的先例。充电电池电流远没有干电池稳定，在充电时玩更是危险。（这也正是GBA说明书上警告不能使用充电电池的原因）组装充电器还请充完电后再玩。

《魔法假日》中主人公如何修得其他属性的魔法？《黄金太阳》的结局是“to be continued……”到底怎么回事？ 广东 李沛霖

如果想得到《魔法假日》主人公其他属性的魔法就必须通过联机模式进行游戏才能获得。当我完成《黄金太阳》后看到的剧情是THE END，至于你说的“to be continued……”的情况不得而知了。其实《黄金太阳》的剧情本身就是不完整的，希望能够在二代给我们一个满意的答案。

DVD游戏光盘（PS2）容量有多大，《铁拳TT》中图片模式如何打开？ 四川 刘亮

由于DVD光盘有单面单层、单面双层、双面单层等的多种规格，所以依照规格的不同，会有不同的容量，因此根据容量的不同可将DVD分成四种规格，分别是DVD-5、DVD-9、DVD-10与DVD-18。目前市面上一般PS2专用DVD都是DVD-5，而PS2的RPG大作《异度传说》由于容量巨大，所以首次采用了DVD-9的碟片。DVD-10和DVD-18则要过一段时间才会大量上市。因为后者（双层DVD）涉及到碟片换面的工作，而且容量也太大，毕竟目前还很少有这么大的容量需求。

欲知规格请见下表

盘片类型	直径	面数／层数	容量	播放时间
CD-ROM	12厘米	单面	650MB	最多74分钟音频
DVD-5	12厘米	单面单层	4.7GB	超过2小时视频
DVD-9	12厘米	单面双层	8.5GB	大约4小时视频
DVD-10	12厘米	双面单层	9.4GB	大约4.5小时视频
DVD-18	12厘米	双面双层	17GB	超过8小时视频



在《铁拳TT》游戏中途只要按下暂停键就会出现一个保存图片选项，这样就可以将当前图片保存在记忆卡中，然后你进入游戏的图片模式就可以随时观看图片了。

VIDEO SYSTEM还在做游戏吗？《四国战机》是否有推出续作的可能？

现在根本已经没有任何关于VIDEO SYSTEM的消息了，由于公司游戏人才大量流失（多数投奔彩京），导致VIDEO SYSTEM每况愈下。我尝试了半天也没有找到任何关于VIDEO SYSTEM近况资料，实在抱歉了。现在玩家所记得住的恐怕就只有“《四国战机》系列”了，游戏即使推出续作很可能也不是由VIDEO SYSTEM来开发了。

《天诛·忍凯旋》有何秘技？都问了N遍了。太仓市 朱熙丹

多边形一直认为《天诛》这款游戏难度的确太低，所以看到你多次来信提问我都没有回答，没想到你这样执着，深深感动了我。OK，接招吧，你！

HP100%回复：

游戏中暂停，输入L1、R1、右、下、左、上即可加满生命了，且使用次数无限。

任意选关：

在任务选择画面按住“△”键后，输入L1、R1、左、下、右、上、下、上、左、右。

携带宝物的数量变为30：

在忍具选择画面按住“△”键后，输入L1、R1、右、下、左、上。

可以多带一种宝物

在忍具选择画面按住“△”键后，输入L1、R1、上、右、下、左。

可以使用全部特殊忍具

在忍具选择画面按住“□”键后，输入L1、R1、左、下、右、上。

《鬼武者》是否会推出PC版？ PS版《BH2》如何打出隐藏模式？ 广东省 覃李捷

至今CAPCOM还没有宣布《鬼武者》要推出PC版，倒是《维罗尼卡》要在PC上推出，预计今年年内推出。

在结束《生化危机2》后，游戏会对你在游戏中的表现给出评分。评出的等级共有S、A、B、C、D5级，影响等级的因素有3点：通关所需时间（越短越好），存盘次数（越少越好），急救瓶的使用（越少越好），下面详细列出。游戏总共分5个等级，满分300分，其中分3个部分。1．时间：满分100分，在2小时30分内（每多1小时扣10分）；2．色带使用：满分100分，每用一次扣5分；3急救喷剂：满分100分，每用一次扣10分，使用7次以上为0分。如使用隐藏武器则扣50分，击倒敌人数目与分数无关。

评分标准如下：SRank，300至270；ARank：269至200；BRank：199至145；CRank：144至100，DRank：99至0。

二、隐藏武器

半自动步枪的出现条件：完成Normal模式的后关时未使用急救剂，并获得等级A以上的评分。

格林机关枪的出现条件：完成Normal模式的后关时未使用色带，并获得等级A以上的评分。

火箭发射器的出现条件：完成Normal模式的前或后关，并在2．5小时内获得等级A以上的评分。

三、特殊钥匙取得法

从游戏开始之后，不取得任何武器或弹药直接前往警署，这样在警署隧道正门前就可以遇到变成丧尸的特别救援行动小组队员BRAD，干掉他后就能得到特殊钥匙，用这把钥匙可以开启警署底楼暗室（Dark Room）中的铁柜，里面有不同的服装。若选择利昂进行游戏，则可以选择两套全新装束，若选择克莱尔进行游戏，可获得一套新衣服和一把射速更快的手枪。

四、隐藏模式

只要完成一次前关和后关的游戏后，就可以得到Extreme Battle模式，这样可以选择4个角色进行一种冲关式的动作游戏。

五、隐藏人物

第四幸存者的出现条件：完成Normal模式的后关时获得等级S的评分。

豆腐的出现条件：在已经获得第四幸存者的情况下，完成前关和后关的过程3次。



我们渴望世界永远和平。

用GBA听mp3不是梦！

文：LIKY

平时较多接触GBA模拟器的玩家或许知道，现在用GBA除了能玩游戏外，还能干很多事情，例如看电子小说，浏览图片，模拟FC游戏，甚至播放AVI格式的小影片（那两段《ICE AGE》和《骇客帝国》的小预告片相信很多人都看过吧），现在的GBA都快成为一个功能强大的PDA了。但是，一定有不少人都这样想过：如果能用GBA听MP3那就好了。现在告诉大家，的确有这么一个软件，可以将MP3制作成GBA的ROM，用GBA听MP3不再是梦想。



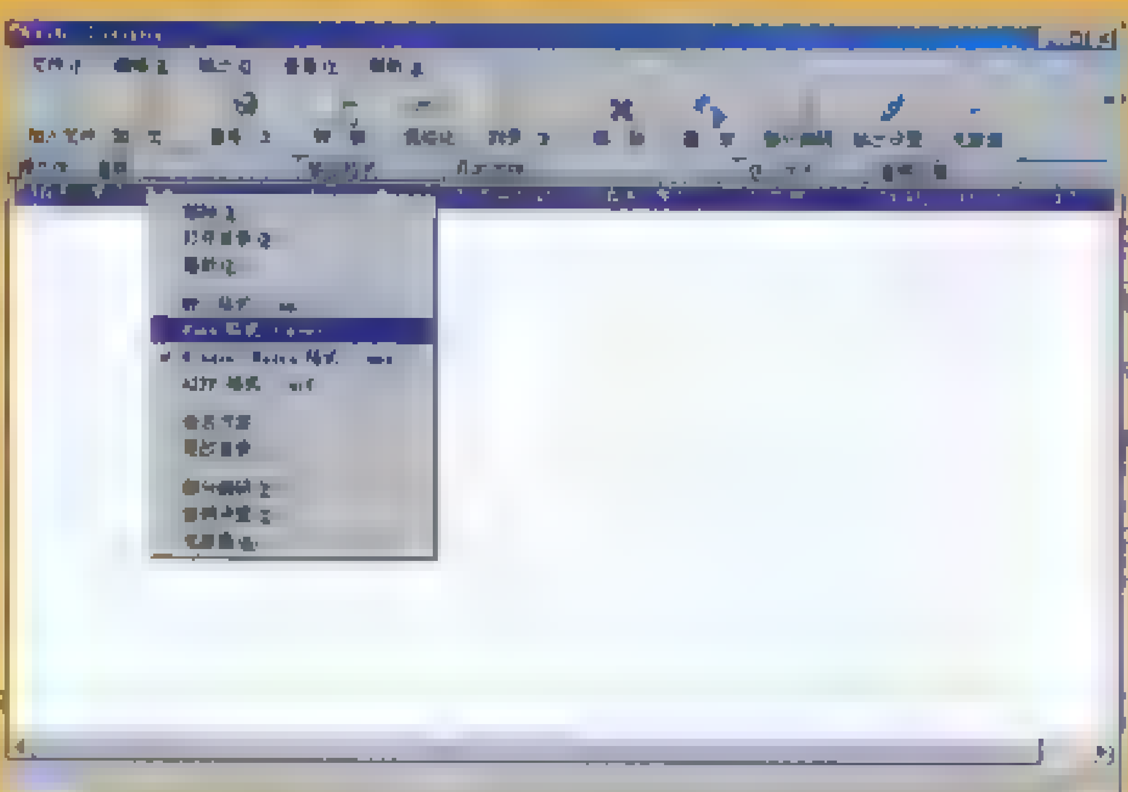
一度在网上流传的《骇客帝国》GBA版预告片长约6分钟，容量是64Mb，效果不俗。

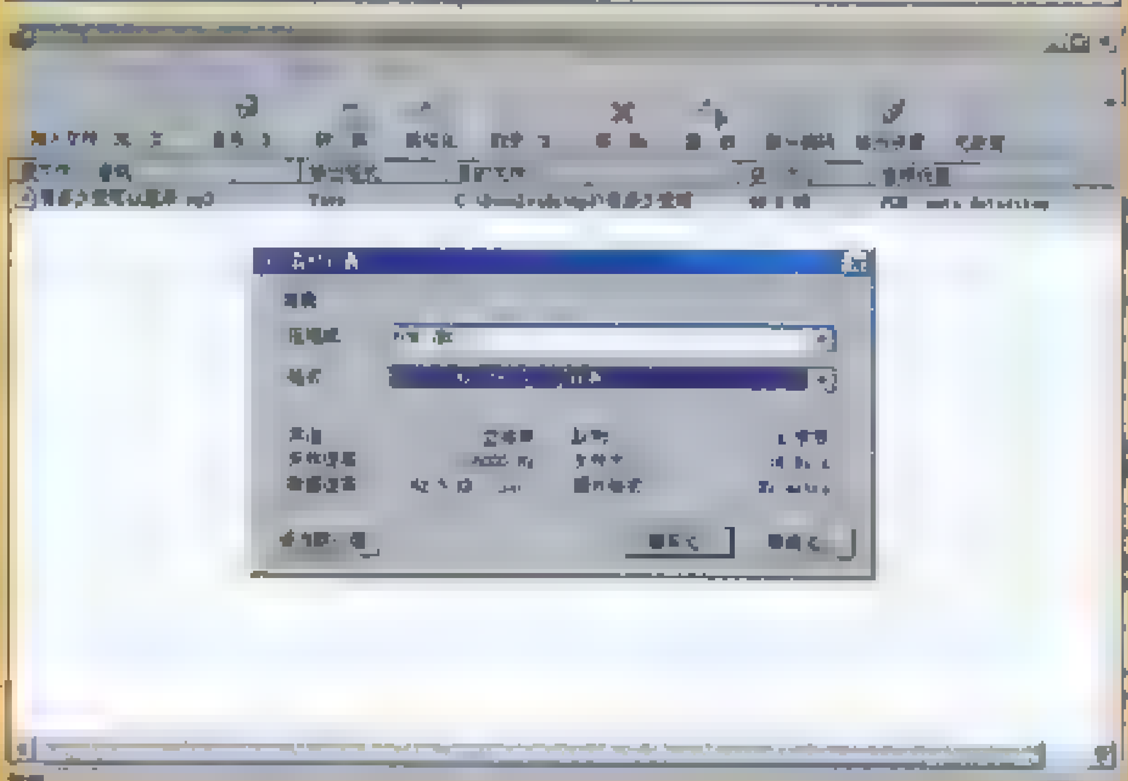
MusicPlayer Advance V.2

这个软件名叫MusicPlayer Advance（以下简称MPA），目前最新版本是V.2版，大家可以到这里下载到它的制作软件Mpawrite(292K)：http://storm.prohosting.com/gbl/roms/mplayer.zip

由于这个软件是外国模拟器高手编出来的，使用界面及说明文件都是E文，恐怕大家在使用过程中会遇到一些麻烦，所以下面LIKY就来给大家提供一点帮助，教大家如何使用这个软件将MP3变成GBA的ROM。

在开始之前还必须进行一个重要步骤，那就是准备一个音乐格式的转换软件，因为Mpawrite不能直接将MP3转成ROM，它只支持WAV格式的音乐文件，所以我们还必须用其他的工具将MP3转成WAV格式。这种转换软件有很多，像豪杰解霸、WINAMP2.77都附带这个功能，LIKY使用的转换软件是Audio Converter4.0（这里可以下载到汉化版：http://sd.onlinedown.net/AudioConverter.htm





转WAV文件时一定要注意规格，首先打开一个MP3文件，在"输出"那个菜单选择WAVE格式，然后在"输出设置"中将格式设置成16 000Hz、16位、立体声。(Mpawrite支持3种采样频率，即8 000Hz、11 025Hz、16 000Hz，16 000Hz的效果最好，但文件也稍微大一点。）设置完后点"转换"就行了，这样一个4M的MP3文件转成WAV后大概18M左右。

成功转出了WAV文件后，下面就可以开始使用Mpawrite软件了。

第一步是将WAV文件编码成为MPA文件

如右图那两个下拉菜单左边是选择采样频率的，右边是单声道或立体声。所以对应地左边选16 000，右边选STEREO。然后在Raw 16-bit PCM file那一栏填wav文件的路径，（注意默认的文件类型为*.PCA的，必须改为全部类型才能找到WAV文件。）下面Save MPA file as是输出MPA文件的路径，设定好后按右边的Encode转换，成功后会出现"DONE"窗口。18M的WAV文件转成MPA文件后又缩小为4M左右。

第二步是将MPA文件添加到歌曲列表中

在Song filename一栏填上刚才那个MPA文件的路径，在Song name填上歌的名字（最好用英文，如果用中文在GBA中只会显示乱码），填好后点Add to list，这样这首歌就会被添加到列表中。

重复以上第一步和第二步可以将多首歌添加到列表中。

第三步是将列表中的MPA文件转换成GBA的ROM

在软件的压缩包里有个叫Mplayera.gba的文件，把它的路径填到MusicPlayer Advance file一栏，第一行是要保存的ROM文件路径，起个名，例如SONG。填好之后点右边的Write，成功后会出现"DONE"窗口，这样就生成了一个名叫SONG.GBA的文件，大功告成了。

赶快将它烧录到GBA烧录卡里面试试效果。（用模拟器也可以，推荐VBA0.9a。）

这就是MPA的运行画面，控制方法也非常简单

按键	功能
A	播放
B	回到歌曲开头
上/下	选择歌曲
左/右	选择重复播放（Repeat）或是乱序播放（Shuffle）
SELECT	确定重复播放（Repeat）或是乱序播放（Shuffle）
START	暂停
L	锁定模式（按A＋B＋SELECT＋START解除锁定）
R	睡眠模式（设定好时间，时间到时自动断电）





这是香港产的一个让GBA播放MP3的周边配件，名叫GBA MP3 ADAPTER，使用的32M至128M的SM卡（SMART MEDIA CARD），看它那庞大丑陋的"身躯"，比某些专用MP3还大，而且价格还不菲呢——50美元！

试听之后感觉如何？还不错吧！虽然音质还不完美（最大的不足是有一点杂音），但整体效果已经很让人满意了，想想，GBA毕竟不是专业的MP3播放器，相比较刚才那个巨大的外接MP3配件，现在只是使用一个软件就能达到与MP3差不多的播放效果已经很不错了。可以说，它实现这个功能的意义远比它实际播放效果的意义要大得多，因为，软件是可以不断升级的，只要迈出了第一步，以后不断地发展和完善一定会使播放效果越来越好，这才是真正的关键所在。值得一提的是这个软件制成一首歌曲的文件大小与MP3格式的差不多，也就3～4M，用256Mb（32M）的烧录卡可以放8首歌曲，实在是太棒了。

最后说一下，上面介绍的是将MP3做成ROM放在GBA中播放，其实也可以将CD音轨做成ROM让GBA播放，只要用转换软件将CD音轨转换成WAV文件，然后再用Mpawrite转换就行。

现在想想，GBA真是一个小怪物，除了有好玩的游戏，它能干的事情越来越多了，真令人兴奋。不怕做不到，只怕想不到，比起那些挖空心思做出来的什么GBA放大镜、手柄等无聊的周边配件，这类让GBA拥有更多扩张功能的软件对于我们的吸引力绝对要大得多，现在越来越期待GBA上的电视装置了，虽然目前还并没有见到这样的设备，但相信在GBA上收看电视不会是镜花水月。

流金岁月

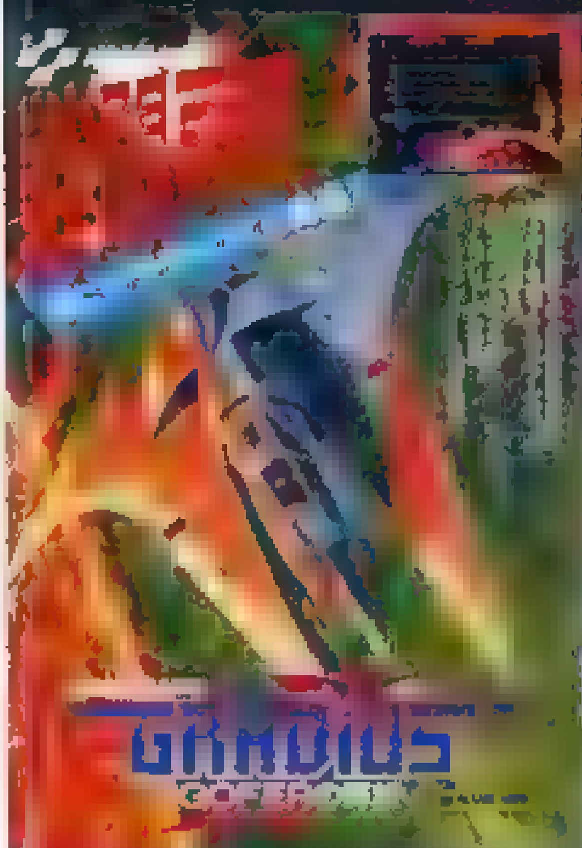
GAMEST游戏大赏12年(PART 2)

[illegible]在街机厅中消逝的似水年华

由于各方面原因，上期的流金岁月没能和大家见面。这期纱迦加倍偿还，为大家报道第二回和第三回的GAMEST大赏。

●GAMEST大赏 1988

★GAMEST大赏　《宇宙巡航机Ⅱ》(GRADIUS Ⅱ)
★最佳画面赏　《世界末日》(LOST WORLD)
★最佳角色赏　《ベラボーマン》(《超绝伦人ベラボーマン》)
★最佳射击赏　《宇宙巡航机Ⅱ》(GRADIUS Ⅱ)
★玩家挑战赏　《最后的忍道》




在1988年推出的街机游戏中，使用大型筐体的作品明显减少，相对地各种类型的优良作品纷纷出笼，其中的代表作就是KONAMI的正统射击游戏《宇宙巡航机Ⅱ》。与一代相比之下，续作无论是绘图、音效还是难度方面均有非常优良的表现。顺便说一句，当时的射击游戏是无法续地接关的。不像现在的射击游戏，只要你有钱不停地投币，再难的游戏也能通关，因此当时如果有高手现场表演的话，周围往往会围满了人，那种崇拜的眼神几乎可以把人给陶醉致死。

说到《宇宙巡航机》就不可不提《沙罗曼蛇》，因为这两个游戏确实有很多相似之处，再加上《沙罗曼蛇》当年是纵横中国的老四强之一，因此在国内《宇宙巡航机》的知名度远远不如《沙罗曼蛇》。事实上如果不算复刻版、REMIX版的话，真正的"《沙罗曼蛇》系列"只有两作。



[illegible]人对《世界末日》的印象恐怕还是以MD版为主

除了《宇宙巡航机》外，获得1988年GAMEST大赏第二名及最佳画面赏的《世界末日》也是一款非常出色的作品。《世界末日》使用了CAPCOM新基板CPS，游戏中主人公拥有按键360度旋转的攻击方式，再加上充满魄力的头目角色设定，确实非常吸引人。而得到最佳角色头衔的ベラボーマン，是个手、脚、头都能伸长的奇特人物，不过当时进口的机板甚少，相信知道的人不会太多。

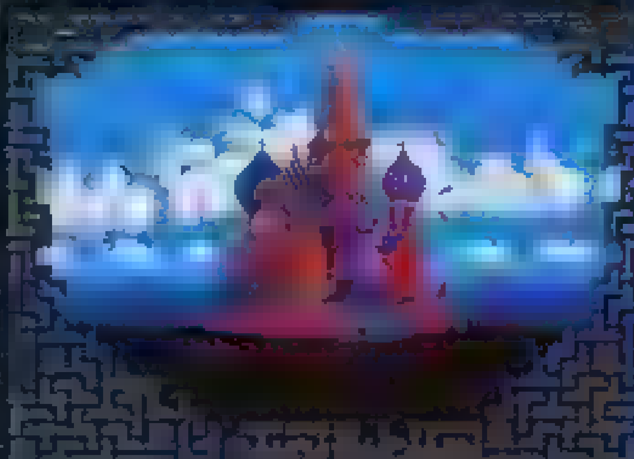

在日本成为经典角色的ベラボーマン，有多少人认识呢

1988年是电玩突飞猛进的一年，这一年在FC上诞生了无数经典游戏，而街机上也有不少经典之作诞生，其中给纱迦印象最深的莫过于IREM大作《最后的忍道》，当年无论怎么修炼也无法将其翻版。由于本游戏难度实在太高，因此最后还获得了GAMEST的"玩家挑战赏"，其难度可见一斑。衷心希望4月IREM的《绝体绝命都市》能够取得好成绩。


IREM经典代表作《最后的忍道》

●GAMEST大赏 1989

★GAMEST大赏　《俄罗斯方块》(TETRIS)
★最佳动作游戏赏　《出击飞龙》(ストライダー飞龙)
★最佳画面赏　《太空战斗机Ⅱ》(DARIUS Ⅱ)
★最佳演出赏　《出击飞龙》(ストライダー飞龙)
★最佳角色赏　ワルキューレ(《ワルキューレの传说》)



关于《俄罗斯方块》实在不想再作过多的讨论，相信只要是稍有玩龄的玩家都会知道。之前从没有人想过会有这种类型的游戏出现，规则既简单，又可充分享受单纯的爽快感与运用脑力的成就感，因此它就成功了。如果再仔细回想一下，早期的游戏类型其实比现在丰富多了，或许是当时的硬件性能不够发达，于是游戏设计者比较偏重于对游戏性的思考及新类型的开发吧！


《俄罗斯方块》的对象上至七八十岁的老人，下至五六岁的小孩子，真是"黄发垂髫并怡然自乐"

1989年，在《俄罗斯方块》的无敌魅力下仍能吸引玩家目光的作品首推NAMCO的《北欧女神传说》(ワルキューレの传说)。主人公VALKYRIE是北欧神话中登场的角色，相信玩过ENIX《女神侧身像》的读者已经颇有心得了。特别值得一提的是这个游戏是由FC版移植到街机上的，印象中这样的作品实在不多。移植后游戏类型由RPG转为ACT，凭借SYSTEM Ⅱ基板的强大功能，游戏的画面非常美丽，从而一举夺得了最佳角色赏和GAMEST大赏的第二名。CAPCOM的《出击飞龙》(ストライダー飞龙)也是该年度的经典作品，只要用简单的操作，就可让主角飞龙进行跳跃、回转、攀壁等复杂的动作，而且游戏也颇具难度，最后获得本届GAMEST大赏的最佳演出赏。


▲街机的成功也捧红了主角VALKYRIE，NAMCO依靠画册、模型等周边狠赚一笔



射击游戏方面，《战区88》靠着难易适中的平衡性与极高的完成度获得射击游戏大赏。相反去年夺魁的《DARIUS》的续编《DARIUS Ⅱ》虽然画面略胜一筹，但由于难度偏高的关系，无法得到所有玩家的青睐，只能屈居第二。

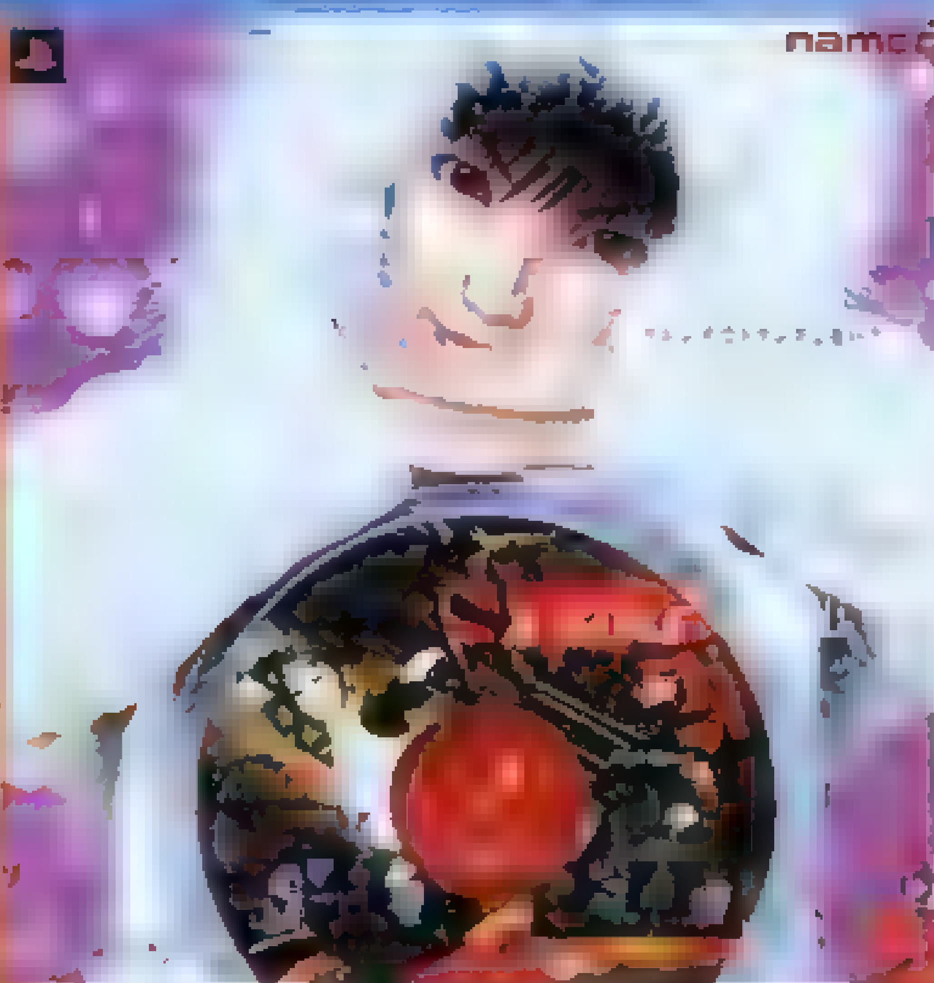

▲《战区88》与《美国海军》不论画面还是系统都极为相似，就连纱迦都有些分不清



除了上述的几款游戏外，1989年最值得各位注意的是业界首次推出了多边形赛车游戏《WINNING RUN》，再加上NAMCO研发的这款游戏使用了大型筐体，使不少人都已经预感到游戏业即将出现重大变革。


港台地区给了《DARIUS Ⅱ》一个贴切的译名——《怪鱼传说》

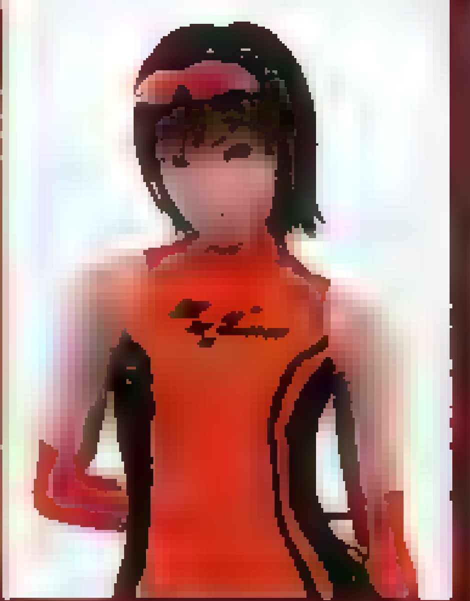
时下有一个流行的名词，就是“代言人”，各位玩家也一定不会陌生。因为我们正处在一个视觉为先的时代，人们更喜欢用感官去认识这个世界，人们似乎更相信直觉。靓丽、青春、活力更是年轻人追求的主题。与其用高额薪金聘请一位形象代言人替自己做宣传，还不如自己亲手打造一位青春永驻的虚拟偶像。日本游戏厂商NAMCO好像早就领悟到“美女”的妙用，早年一款《山脊赛车》打造了游戏史上一代“RACER QUEEN”——永濑丽子，使得该系列深入人心。可能某一天大家会淡忘了《山脊赛车》每一条赛道的弯道技巧，但是永濑丽子青春可爱的形象却永驻心头，甚至很多非玩家也记住了这位可爱的MM，从而变成NAMCO一种无形资产。随着去年12月20日，PS2版摩托车游戏《MOTO GP2》的推出，NAMCO又将一位“新人”吉乃ひとみ推到的各位玩家面前。为什么多边形这次要专门为大家介绍吉乃ひとみ呢？原因有3点，其一，自从吉乃ひとみ由《MOTO GP2》出道至今短短不到半年时间，频频上镜，现在已全权代表NAMCO，成为其体育游戏形象代言人，曝光率实在太高，难怪NAMCO还特意为这位千金开设了专门的网页，相信今后各位还会经常和她打交道，所以不认识不行。其二，吉乃ひとみ外形和日本当红玉女田中丽奈极为相似，光凭这一点大家也应该注意了吧。其三，为大家介绍几款游戏，扩充一下知识面。



这是《ALPINE RACER3》官方游戏宣传海报，是不是很有CHRISTMAS的味道？

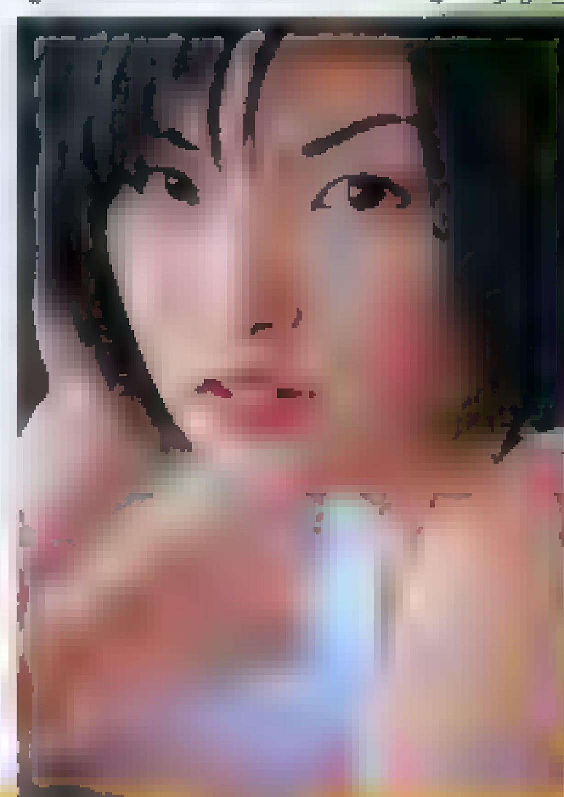
吉乃ひとみ小档案

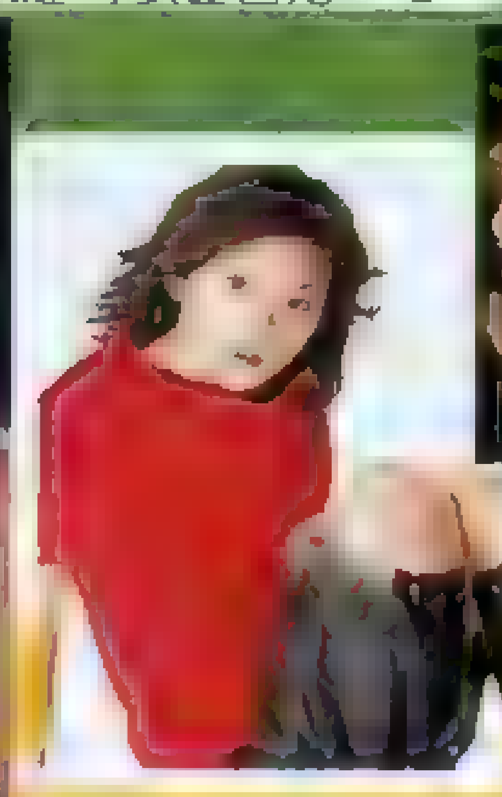
生日：[illegible]
年龄：[illegible]
身高：[illegible]
血型：[illegible]
兴趣：观看体育节目、自行车运动和购物
特长：体育全能、[illegible]

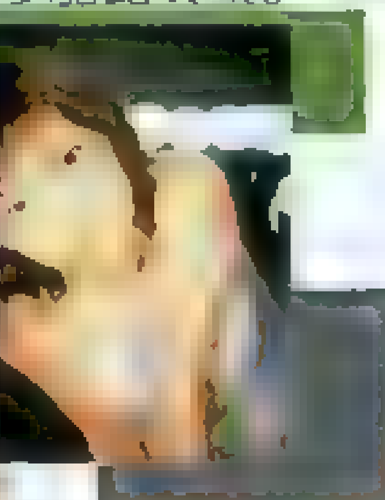




到现在为止吉乃ひとみ共担任了4个游戏的代言人，分别是《MOTO GP2》、《SMASH COURT》、《ALPINE RACER3》以及新近于4月18日推出的《热力职业棒球2002》，全部都是PS2上的体育游戏。别小看吉乃ひとみ，她可不是一个中看不中用的绣花枕头，如果选用秘技或者达到某种条件的话，在《SMASH COURT》玩家还可以让吉乃ひとみ参加比赛哦。







吉乃ひとみ神似田中丽奈，相信大家都会同意吧！









感受赛车百分百

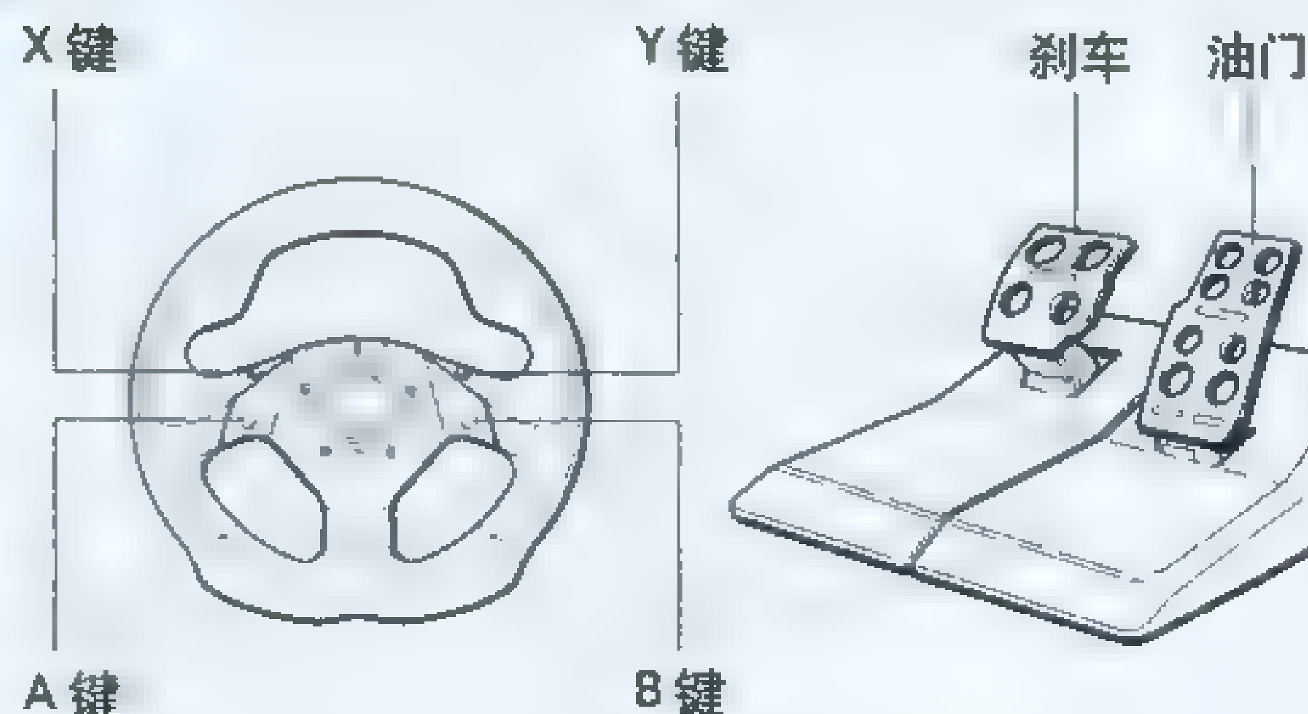
赛车游戏可以说是我最喜爱的游戏类型。虽然随着硬件的不断提升，家用赛车游戏的画面已经完全可以与街机厅中的大型体感赛车游戏相媲美，甚至超过街机，但是那份投入感始终无法同街机相提并论。原因很简单，因为在家中很难实现街机上的操作环境。其实很早多边形就考虑购买一套大名鼎鼎的PS2专用游戏方向盘——GT FORCE，但由于该周边售价较昂贵，本人又没有实际试玩过，所以心中没底，迟迟没有痛下决心。没想到邪魔天使快刀斩乱麻，于4月上旬购入一套GT FORCE，这下多边形可玩了个够。以下就是多边形三个多星期来对GT FORCE的一些玩后体验。希望本文能够对有意了解或购买GT FORCE的玩家有所帮助。

GT FORCE



从外观、按键说起

原本以为加上一个踏板后，GT FORCE一套装备会很重，实际上一套GT FORCE相当轻便，拿起来丝毫没有负重的感觉。因为GT FORCE采用与真实赛车相同尺寸的10英寸赛车方向盘，所以会比普及轿车的方向盘小很多。方向盘的构造也同样按照人体工学设计，把握时的手感一流。GT FORCE方向盘上共有6个按键，分别是正面的X、Y、A、B4个按键，这相当于PS2手柄上的△、○、□、X，而方向盘背面还有L、R两个按键，一般对应游戏中的手动换档功能。正因为这样的设计，GT FORCE并没有摇杆换档，这一点比较遗憾。如果算上独立出来的踏板的话，那GT FORCE共有8个按键。总的来说GT FORCE外观设计比较时尚，做工比较精细，流线的外形很符合当今的潮流。

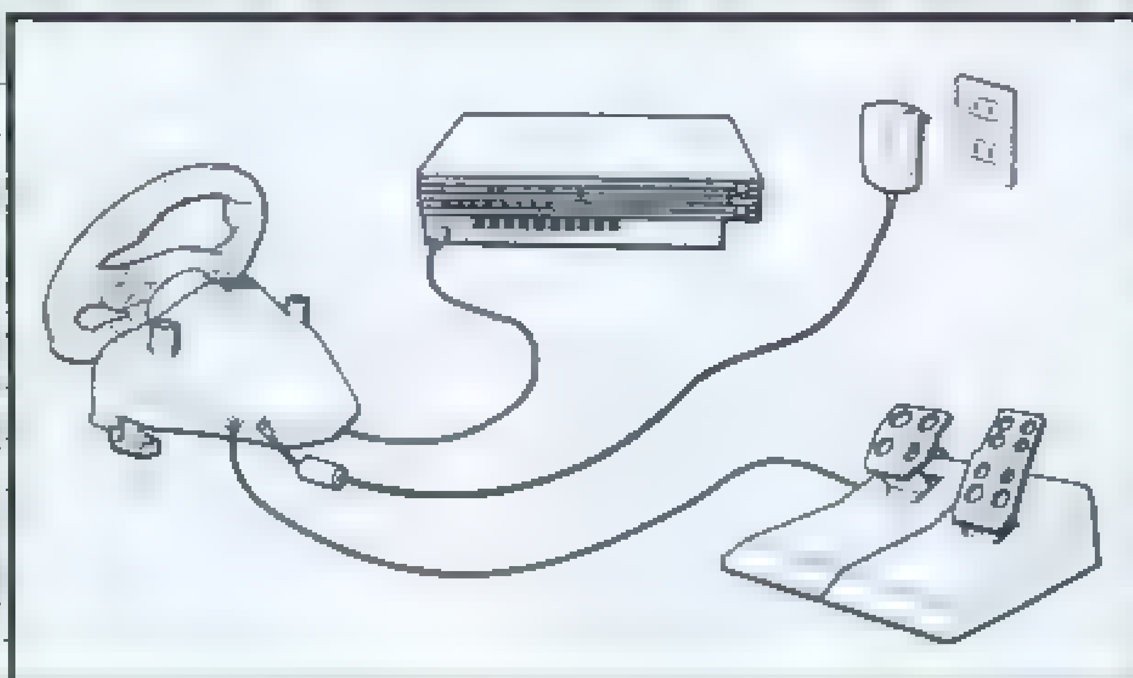


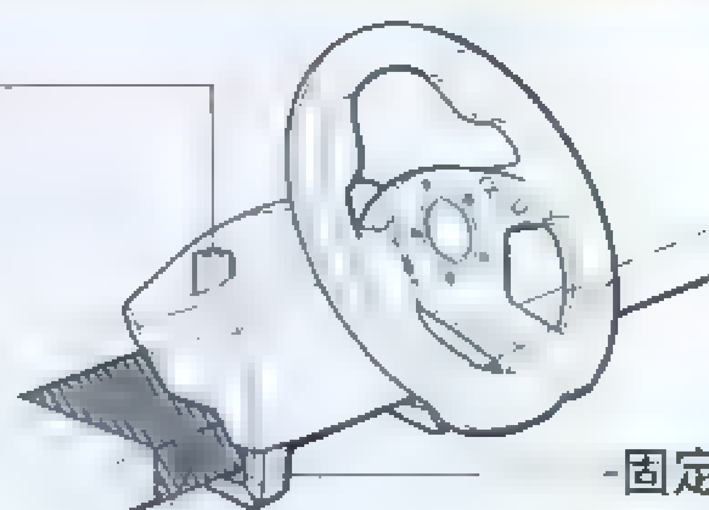


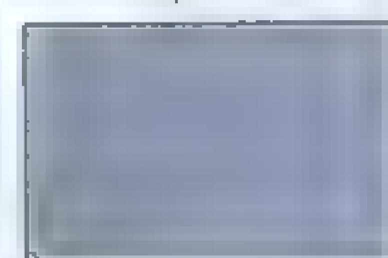
装备齐全，往前冲！

找个好桌子很重要

买回GT FORCE碰到的第一个问题就是安装。背后两个巨大的塑料螺丝是用来固定的，所以桌子厚度在2~3厘米之间最为适应。不但要考虑桌子的厚度，而且还要考虑桌子的高度。这还不算完，我们还要考虑一个放置踏板的合适位置，如果双脚不能自然舒展踩着踏板，我想谁都不能坐上5分钟。可以说购买GT FORCE前必须先瞅准家里有没有合适的桌子，不然买回来玩得也不舒服。我们总不能将GT FORCE放在大腿上玩吧。GT FORCE采用USB连接方式，即插即用，非常方便。有关GT FORCE与PS2的连接方法请看相关图片便可一目了然。惟一值得注意的一点就是，如果想让你的GT FORCE产生力回馈（FEEDBACK）效果，需要单独提供电源支持，而且那个小变压器所需的电压一般为110V，所以玩家在插变压器时一定要看清楚变压器上标明的电压规格，切记！切记！







让你的赛车游戏升级的利器

一切准备就绪之后，我们就可来感受一下GT FORCE的真正魅力了。测试游戏当然首选PS2最强赛车游戏《GT赛车3 A-规格》，Logicool推出GT FORCE也正是为了对应这款游戏。打开PS2电源后，主机会自动提示找到GT FORCE，方向盘会自动左右摇摆一次表示已经接通，看到这个情景感觉好极了。在游戏的OPTION中，玩家可以调节GT FORCE力回馈级别、操控方式等设置。力回馈技术是由Immersion公司专利的I-Force 2.0，利用独特的线传动技术表达各种震动方式。使用GT FORCE最初、也是最多的体会就是力回馈带来的真实驾驶感觉和那种前所未有的投入感觉。根据路面情况，车体状况以及行驶角度等不同情况，把握方向盘行驶时的震动感会截然不同，这些都由GT FORCE通过手臂传递到我们的大脑，从而真切感受驾驶时一切细微变化。在平坦的柏油路面上这种震动感觉可能不会太明显，但是进入沙石等特殊路面后，震动效果就截然不同。当轮胎与路面产生一定角度时，会产生一定的扭力，根据赛车行驶速度和入弯角度的不同，扭力大小也会不同，这些效果都直接反映到GT FORCE上，特别是在拉力赛中，我们经常需要用力控制方向盘，保持赛车正确的行驶路线，这种感受与街机上的赛车游戏非常相似，玩赛车游戏不就是需要这种感觉吗？由于利用方向盘进行控制，玩家可以对赛车入弯角度、行驶路线做出更加精确的控制，玩家甚至可以让车辆保持一种特定的角度划过弯道，这些都是用手柄很难做到的。

GT FORCE的踏板负责赛车的油门和刹车。虽然踏板很轻，但是和地面接触得非常平稳，只要你不是个赛车游戏的门外汉或者是过于激动的人，一般踏板是不会滑动的。该踏板也可分为多个力量级别，油门踩得深或浅都会改变赛车行驶速度，这点刹车也完全相同，虽然手柄同样有这个功能，但是踏板更容易掌握和控制，这些都可以大大提高比赛的成绩。因为有了踏板，平时用手柄玩赛车时那闲置在一旁的双脚终于派上了用场。这样一来，玩赛车游戏成了手、脑、脚并用的全身运动，不投入才怪呢。

GT FORCE另外的优点

《GT赛车3 A-规格》本身就是一款极其优秀的赛车游戏，但多边形怀疑除了观看华丽的画面之外，有多少人能够真正深入地去玩，去体会这款游戏。游戏本身内容很庞大，许多赛道都有一定难度，这导致很多玩家失败后都会有挫折感，不想再去尝试，这样隐藏赛车，赛道都无法出现。如果配上一套GT FORCE，不但使得驾驶乐趣倍增，而且比赛成绩会有明显的提高。以前多边形用手柄玩《GT赛车3 A-规格》每次不到1小时，用了GT FORCE后单位游戏时间明显增长一倍以上，而且有一种常玩常新的感觉，更使得GT FORCE物超所值。自从有了GT FORCE，我对《GT赛车3 A-规格》又有了全新的认识，它不愧是日刊评定的39分白金大作。现在几乎所有《GT赛车3 A-规格》以后推出的PS2赛车游戏都对应GT FORCE。今后如《山脊赛车V》、《AUTO MODELLISTA》以及SEGA今年重头街机游戏《头文字D ARCADE STAGE》这些优秀的赛车游戏都会在PS2上推出，GT FORCE不怕英雄无用武之地。其实只要装配上GT FORCE一些“很烂”的赛车游戏都会散发出一定的余热。

如果说到GT FORCE的缺点的话，那就是回中效果不明显。另外它很可能导致你以后再也不想用手柄玩任何赛车游戏了。

有关资料



天驹二代样图

GT FORCE是台湾Logitech（罗技）电子替日本SONY制造的产品，本身其实就是市面上早已发售的力回馈天驹二代方向盘（Wingman Formula Force GP），只不过GT FORCE的握把为蓝色，而力回馈天驹二代为红色。在售价上，由于GT FORCE为进口货，而力回馈天驹算是国产货，所以价差约为100元（力回馈天驹二代约为750元），两者对应《GT赛车3 A-规格》的效果完全相同，玩家可以自行选择。

首批PS2专用GT FORCE上印着的是Gran Turismo字样，后来出品的GT FORCE字样则变成简单的“GT FORCE”，两者功能完全一样。





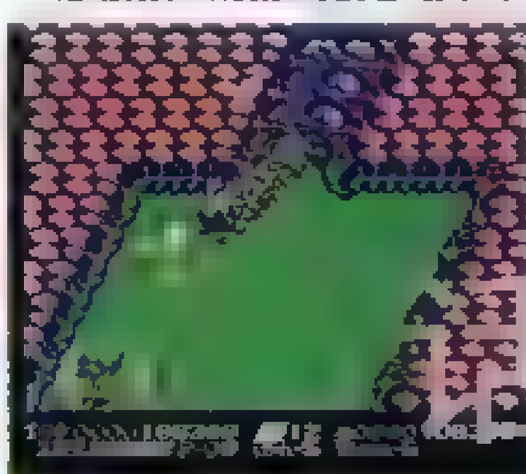
不败的战士！**孤独战士**！！

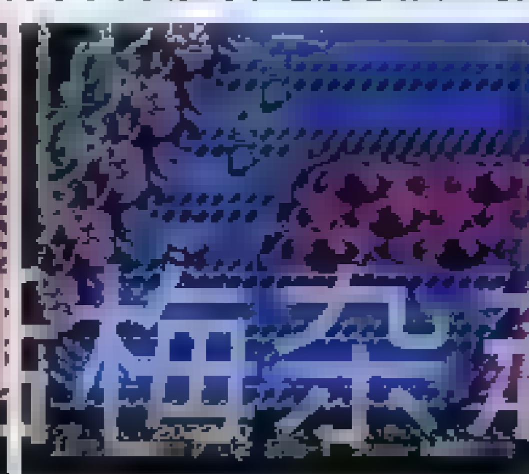
也许……国内能玩到这个游戏的人并不多，也许……这个号称“《魂斗罗》6代”的射击游戏永远都盖不过魂斗罗的锋芒，不过当时还是有很多人折服于这游戏下。以1990年的游戏制作实力来说，《孤独战士》算是一款很不错的射击游戏。游戏是俯视45度角强制卷轴游戏，游戏中所有的BGM都不错，有股欧美重金属摇滚乐的味道，和《超级玛利》、《影子传说》等早期FC游戏的电子化音乐比，《孤独战士》的配乐算是丰富了许多，像架子鼓，电吉他等模拟音效均可细心听出，有点接近MD《怒之铁拳》的味道吧。

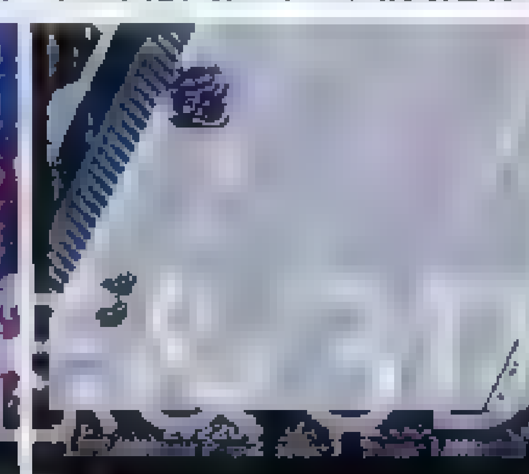
《孤独战士》剧情上是说地球被外星人攻占，而孤独的战士马克斯单枪匹马、义无返顾地反击外星人的故事。游戏中无不影射出孤独、自由、胆识、正义……马克斯一共要历经6个游戏场景，分别为废墟、河堤、森林、公路、基地、飞船。假如玩家有幸能坚持到2周目的话，将能发现隐藏的第7关——总部。本身作为一款“3D感极强”的游戏就已经很难得了，而游戏中速度感极强的第2关河堤、第4关公路更是将FC的机能完全展现出来。幸好在GBA上“POCKET NEC”能够完美模拟当年许多FC的名作，有条件的玩家可以自己试着利用烧录卡在GBA上玩玩《孤独战士》这款游戏，重拾当年征战的感觉。

怀旧长廊

美版名：Isolated Warrior
日版名：MAX Warrior（惑星戒严令）
中文名：孤独战士









DC	SEGA	S・AVG	1人
	2002年3月21日发售		9格
GD-ROM	对应振动包 VGA		

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

樱大战4 剧情攻略

VOL.2 完全保存版

第二幕 来自巴黎的情意

烛台的意义

经过了这一次的光武二式暴走的事件，大神回到指挥员室，发现米田和加山正讨论这个问题。虽然大神率领花组队员确实击败了巨型魔操机兵西米卡，然而在战斗现场却未能发现其残骸，只剩下一个西米卡的能面（从事日本能乐剧表演的演员所戴的面具），这似乎跟它是如何出现或消失的金色蒸气有些关系。从加山的口中也得知在这个能面上采样到了那种金粉，而且金粉内还残留着妖力的反应，相信这就是令蒸气机械暴走的原因。从月组的调查结果可以了解到金色的蒸气除了可以使蒸气机械暴走，还有令灵力变成零的特性。大神他们在这一次的战斗当中，光武二式突然不受控制就是这个原因，花组当中灵力相对较低的红兰也因此不能阻止光武二式的暴走。目前要使光武二式不受金色蒸气影响，相信只有不让金粉渗入到蒸气机关内了，眼下暂行的办法便只能使用过滤器等部件。既然如此，米田便命令大神和加山继续从能面和金粉两个方面去调查这件事。



离开指挥员室，加山告诫大神为了不让给花组队员的排练剧目带来情绪上的负担，在事件还没有彻底调查清楚之前不适合将这些告诉她们，大神也表示点头同意。加山很清楚这次事件与能面的很多牵连，便将早已准备好的能乐剧演出的门票交给大神，以便让大神在调查这次神秘事件的同时也能与花组队员去放松一下。



接过能乐剧演出的门票之后，大神便趁着这段空闲时间去看一下花组队员们排练的情况。在舞台上，饰演冉阿让的玛利亚正与饰演米里哀主教的织姬排练到馈赠银烛台的那一幕，而这正是原作故事中使冉阿让从此洗心革面的重要剧情组成部分。

织姬：“好吧，冉阿让。请把这个银烛台也带去。”

玛利亚：“为什么，米里哀主教？是我偷了教会的银货的！还让你受了伤！为什么你又说要给我银烛台呢？”

织姬：“冉阿让，我相信你的未来会是光明磊落的。我原谅你，你以前所做过的罪行，在此一笔勾销。这样不好吗？冉阿让，宽恕别人的罪行……为了

别人而生存着吧。这也正是我所求，为了这个信念，我可以在所不惜。”

玛利亚：“米里哀主教……谢谢……”

神崎堇：“冉阿让接受了米里哀主教的救济，改过自新……不错的场面啊。不过，虽是说指点迷津，但也用了物质来引导呀。”



桐岛完奈：“嗯，确实如此。不过比起单用说教，这样才会比较有效果吧。而且银烛台的真正价值在于每次看见烛台都会想起主教吧。”

神崎堇：“如果是中尉，又会怎样做呢？虽然是让人改过自新，但也要以给予物质的方式吗？”

大神：“我还是会想到给予物质的。只要这样能够达到让人改过自新的目的，那就没什么关系。”

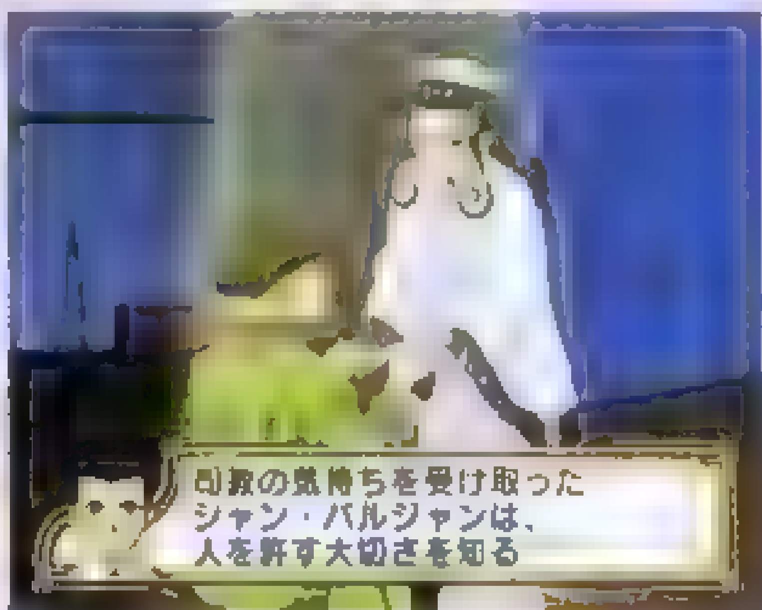
神崎堇：“说起来，的确是这样的呢。如果人那光明的一生是可以买到的话，那么这一柄银烛台，还算是很便宜的了。嗯，不过毕竟是接受了物质，所以说到改过自新，还是会觉得有些羞耻……”

桐岛完奈：“那是因为你是有钱人呀。你可以试着站在冉阿让的立场上进行考虑。冉阿让甚至贫穷到连面包这样的食物都难以得到。如果收到那种高价的东西，对他一定有很大的影响。”

雷尼：“人的情义……是建立在物质基础之上的。银烛台就是米里哀主教情义的物质化。冉阿让所收到的并不是银烛台，而是米里哀主教的情义。我明白了……因为我也从爱丽丝那里收到花冠。”

艾莉丝：“嗯，爱丽丝可是因为认为雷尼是很重要的人才做的花冠哟。”

大神：“原来是这样……那柄烛台，与其说是物质，不如称之为主教的情义。接受了主教的情义的冉阿让由此而得知宽恕别人的重要性……”



对于赠送银烛台使冉阿让产生悔改之意的这一段，每个花组队员均抱着不同的意见，不过大家却都认同银烛台是把米里哀主教将自己的心意凭借着有形的物件表达出来，让善意的教诲和真诚的心意永远都伴随在冉阿让的身边。看到这里，大神也不禁想到了自己作为花组队长的责任，究竟如何将自己的心意准确地传达给每一个花组的队员呢？也许以前一直都在寻找最佳的途径，但却只能称得上是一种探索，应该还有更好的方法才对。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 效果
支配人室	被米田问到制止光武暴走的方法	任何选项	——
舞台	被堇问到使别人悔改的事情	我会给予物质 （物をあたえると思よ）	堇↑

能乐剧与面谱

排练完毕，大神带领花组队员一起去观赏能乐剧的表演。在花组当中，原来有很多队员从来也没有接触过能乐剧的，就连出生在日本仙台的樱也是第一次看，所以显得特别紧张。这次观赏的能乐剧节目是“高砂”。这是一套结婚仪式时所用，为祈求夫妇双方能够永远相爱的舞蹈。对于大神选择了“高砂”，跟大神感情最好的她自然害羞地问到为何会选择该剧目，看来她也对结婚的话题非常感兴趣。其实大神纯粹是为了舞台演出作参考，为了排练出令自己满意的舞台剧把握演员的心理活动。可



没有料到与各队员谈到结婚的事情后，她们无不误会了大神的本意，一厢情愿地认为这是大神求婚的表示，所以跟大神感情最好的她有如此反映也是很正常的事。大神现在已经是骑虎难下了，但也只好将错就错，反正现在澄清事实无疑于“找死”，就让时间去冲淡一切吧，可是大神怎么也没想到加山这个“超级牛皮糖”竟然找来的是“高砂”演出的门票，这不是把自己往火坑里推嘛，够狠啊！

能乐剧的表演快要开始了，室内的光线逐渐暗淡下来，除了舞台上的设施在灯光的照耀下非常显眼之外，客席已经被黑暗所笼罩。花组当中的艾莉丝的心情也渐渐由兴奋变成恐惧，而且更有一种不安的感觉，在一旁爱搞恶作剧的织姬还不时用阴阳怪气的声音来吓唬艾莉丝。在大神的开导之下，终于使艾莉丝的心情平静下来，此时能乐剧也终于开始了。正当带着面具的能乐师表演着幽玄诡异的舞蹈时，大神恍惚之间发现台上还有一个穿着能乐师服饰的人影，虽然同样都是身着能乐演出服，但是跟台上正表演着的能乐师则截然不同，一种极度压抑的气氛感染着大神所有的感官，而一直坐在大神旁边的艾莉丝似乎也看到了相同的幻象。



能乐剧表演结束之后，玛利亚提议大家一同前去欣赏能乐面谱，而艾莉丝则希望尽早回到帝剧，不过经大神的说服，还是同意跟大家一起前往。在陈列着各类能乐面谱的房间内，大神顺手拿起了一个能面，经博学多才的玛利亚的解释后得知，“能”原来专指神的舞蹈，而现在则通过由人演绎出来的神的舞蹈去镇定游离在人世间的神灵。对于能乐师可将人界和神界连通的特殊作用，使大神再次想起那个可疑的人影以及上次战斗中魔操机兵西卡米消失后所留下来的能面，而玛利亚也认同能面和金色蒸气之间必定有着某种神秘的联系。



位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 效果
能乐堂前	对于选择观看“高砂”的理由	对结婚感兴趣 （结婚に趣味があってね）	帝都恋人↑
能乐堂	艾莉丝害怕鬼怪出现	不会出现鬼怪的 （オバケなんて出ないよ）	艾莉丝↑
能乐堂	大神烦恼的事	任何一个选项	——

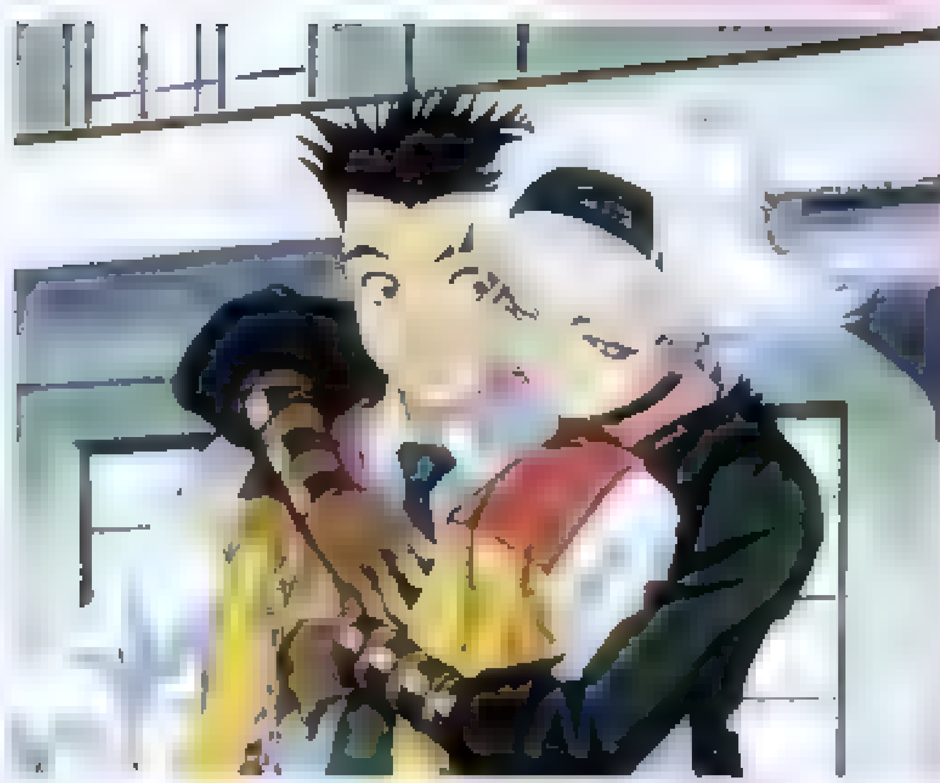
巴黎的恋人

回到帝剧，玛利亚提议晚饭之后再继续排练。在大家纷纷离开之后，高村椿突然跑来告诉大神有客人在食堂等候。对大神来说，有客人特意前来拜访实在是一件稀有的事情。（D·S：是啊，其中的原因就不用解释了吧 V-V）大神问椿那位客人究竟是谁，她却偷偷地微笑着告诉大神这是秘密。没有办法，还是自己亲自去接待吧。



来到食堂，发现这里空无一人。真是奇怪，究竟是什么样的客人，连见面还如此神秘呢？正当大神胡乱猜想的时候，一个熟悉的声音突然从背后传来。怎么？原来是她！神秘的客人原来就是巴黎华击团的副队长，也就是与大神在巴黎期间一起共患难，迎来和平并向他作出爱的表白的女孩。人的一生当中，真正可以称得上见面的机会并不多，很多时候不是缺乏激情，就是已经淡忘了对方。而今天，不论对大神还是对她来说都可以称为“真正的见面”。半年的时间只是人生短暂的瞬间，可是当酝酿了半年的感情在这一瞬间迸发出来的时候，才发现彼此的心灵是如此需要得到安慰。自从大神离开巴黎，她便日夜想念着大神，有时甚至茶饭不思，在寒夜里打开窗户回忆着与他在一起的日子对她来说也是一件幸福的事。其实就算她不说什么，大神也能从她的表情当中解读到她对自己的思念，而自己又何尝不是这样呢？尽管帝都·花组中的恋人对自己也非常好，可是总觉得自己的心有一半已经留在了巴黎，大神不想做一个花心的男人，可是巴黎的她对自己爱得那么直接，一丝一毫的回避看来不过是自





欺欺人的虚伪谎言罢了。在确认自己的真爱之前，也许能够做到的仅仅是维系这份难得的感情，虽然会觉得对她不公平，对自己还太任性，可是在没有找到比真正的男子汉还差了些什么之前，大神也不知道答案究竟是什么。当她问起大神是否还记得两人之间的承诺时，大神最终还是选择了自己从心底也觉得有些水分的回答。不是不希望坚强面对，而是不愿意看到她难过的神情。“即使坦白心胸，应该也不是这一刻。”这是大神在回应她的问题时心中默默念叨的一句话。

正当两人交谈的时候，晚饭的时间也到了，花组队员们都赶到食堂共进晚餐。可是她们都没有想到巴黎华击团的副队长会突然出现在帝都，作为大神的帝都恋人，她觉得多少有些古怪在里面。迫于礼节，先不找大神谈话，还是听听再说。晚饭间，虽然不可避免地还是上演了恋人的吃醋事件，但这让大神更加确定要早些表白自己的心意，不仅是对她，更是对自己的感情负责。谈话即将结束的时候，巴黎华击团的副队长突然表示自己除了是同大神见面之外，原来也受巴黎华击团总司令古兰·玛和迫水大使的委托，将信件交给米田司令。



经由大神带路来到米田所在的指挥员室，她便将信件转交给了米田。原来这次帝都所发生的突发事件，就连远在巴黎的迫水大使也已经知道了，而且更认为这次事件应该跟银座的土地有着密切的关系。既然被称为“铁壁的迫水”的他有这样的看法，米田也相信从埋藏在日本桥地下的《银座文书》应该能找到这次事件的线索。说到日本桥地下，也就是太正十二年出现的敌人黑之巢会的根据地，而被控制的主谋天海也是在那里被打倒的。谈到《银座文书》的内容，其中记载了银座的兴建发展史，如果仅仅调查蒸气机械经常在银座地区暴走的表面现象不太明智的话，那么调查银座发展史说不定能找到有价值的线索，为解决这次事件多少提供一些帮助。

谈论过对暴走事件的看法，也应该是时候让远渡而来的她好好休息一下了，由于帝剧内并未设置客房，所以她只好到枫的房间里暂住。而在指挥员室外，大神意外地撞见了前来偷听的花组队员，这其中当然包括好奇心旺盛的樱、堇和完奈，看到大神感觉比较尴尬的她们自然找个借口一阵风似地跑开了……

注：剧情根据第一幕所选择的巴黎华击团副队长，来决定在食堂同大神见面的人选。在没有做选择的情况下，前来探望大神的巴黎·花组队员会强制设定为艾莉嘉。

艾莉嘉来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
食堂	还记得把艾莉嘉当作恋人的承诺吗	当然没忘记了 (もちろん、忘れてないさ)	艾莉嘉↑↑
食堂	对与艾莉嘉在同一屋檐下的解释	曾有一次在我的房间中…… (一度だけ、俺の部屋に・・)	艾莉嘉↑

古妮西露来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
食堂	关于作巴露米娜家夫婿的承诺	当然是考虑过了 (もちろん、考えているよ)	古妮西露↑↑
食堂	古妮西露提出决斗的要求	古妮西露，住手吧 (グリシーヌ、やめるんだ！)	——
		两个人都要加油 (二人とも、がんばれよ！)	古妮西露↑玛利亚↓

※如果帝都恋人是玛利亚的情况下，选择第二个选项时则樱的好感度下降。

哥古妮戈来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
食堂	哥古妮戈希望到大神的房间看一看	带她到房间去 (部屋に連れていく)	哥古妮戈↑↑
食堂	哥古妮戈认为自己是大神的妻子	就是这样 (そういうことなんだ！)	哥古妮戈↑↑

罗比莉雅来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
食堂	罗比莉雅要取回大神偷去的心	没理由还给你 (返すわけにはいかなんだ)	罗比莉雅↑↑
食堂	罗比莉雅带大神回巴黎	我不能去巴黎 (巴里には行かないよ)	帝都恋人↑
		不回答	罗比莉雅↑↑

花火来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
食堂	花火希望能跟大神共渡未来	我的未来是花火的 (俺の未来は花火くんのものだよ)	花火↑↑
食堂	花火介绍双亲给大神认识	身为花火的恋人 (花火くんの恋人として・・)	花火↑↑帝都恋人↓↓
		不回答	——

没有选择巴黎花组副队长的情况下

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
食堂	问及艾莉嘉来帝都的原因	巴黎发生了什么事情吗 (巴里で事件でも起きたのかい？)	艾莉嘉↑

远方的同伴

看看窗外已经夜深了，大神回想今天去看能乐剧和巴黎华击团副队长的到来，的确是发生了很多事情。此时，从门外传来了敲门声，原来前来找大神的是在事务局工作并身兼风组队员身份的藤井霞。她告诉大神收到了巴黎华击团总司令古兰·玛的通信，并希望他马上前去地下的作战指令室接受通信。来到作战指令室，在接通了信号之后大神终于在屏幕上看到了尊敬的古兰·玛，从她那里得知原来红兰凭借搜索帝都铁塔收到的电波信号，终于成功地解决了帝都范围内通讯恶劣的问题。对于帝都银座所发生的事件，在巴黎的古兰·玛也非常在意，通过迫水大使所作的解释，了解到银座自身其实是一个巨大的封印，目的是用来镇压一位男人的怨灵。古兰·玛和大神虽然身隔万里，不过仍然对他和帝都发生的事件非常关心，并向大神表示如果有什么不测的事情发生，随时都可以发出指令。只要听到大神的出击命令，巴黎华击团不论身在何方都仍然会前来支援的。跟古兰·玛谈了一会儿，美露和丝竟然也出现在屏幕上，知道巴黎华击团副队长去帝都的丝，似乎也很希望亲自到帝都去看看，不过因为有工作缠身而不能远行，但在通信完全恢复的情况下随时都可以和大神交谈，这总算也是一种安慰吧。



眼下大神虽然已经知道了银座是一个用来镇压怨灵所建造的封印都市，不过一天没有取得银座文书，一天也不能对这次蒸气机械暴走事件的原因过早下结论，现在只好等待加山取得银座文书的好消息了。转眼间又到了剧场内夜间巡逻的时间了，大神打算利用这段时间好好整理一下思绪，并看望一下从巴黎远道而来的她。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
作战指令室	跟古兰·玛谈话	任何选项	——
作战指令室	对巴黎花组随时能够前来协助的看法	任何选项	——
作战指令室	丝也希望到帝都看看	任何选项	——

自由行动时间

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
樱的房间	一起去看樱花吧	的确日本较好 (確かに日本らしくていいね)	樱↑
※樱的好感度在高位（前3位）时，选择第2个选项会大增好感度；相反则大减。			
堇的房间	要跟XX作个了断	让我参加好吗 (俺も参加していいかい？)	堇↑↑
玛利亚的房间	担心堇、织姬她们惹事	告诉两人注意点 (二人に注意しておくよ)	玛利亚↑
※玛利亚的好感度在高位时，选择第3个选项会大增好感度；相反则不变。			
艾莉丝的房间	艾莉丝希望到巴黎	大家一起搬到巴黎住 (みんなで巴里に引っ越そうか)	艾莉丝↑↑
红兰的房间	给巴黎花组成员的礼物	不回答	
※红兰的好感度在高位时，选择任何选项都会增加好感度（选第3个选项时大增），相反则下降。			
完奈的房间	教授什么给巴黎花组成员	任何选项	完奈↑
※包含隐藏好感度上升。选择第1个选项导致艾莉嘉和哥古妮戈好感度上升；选择第2个选项艾莉嘉、古妮西露、罗比莉雅好感度上升；选择第3个选项花火好感度上升。			
织姬的房间	在镜子前出现自己的样子	在限定时间经过一半之前选择“很高兴” (うれしいんだからしかたないよ・・)	织姬↑巴黎恋人↑
		不回答	织姬↑

雷尼的房间	对副队长离开巴黎感到不妥	因为有TEAM WORK所以没问题（チームワークがめるから大丈夫）	雷尼↑
接应室	艾莉嘉希望帮助有困难的人	我也来帮忙（俺も人助けを手传うよ）	艾莉嘉↑
	古妮西露感到寂寞	不是有我在吗（俺がいるじゃないか）	古妮西露↑
	哥古妮戈希望在帝都游玩	去游乐场怎么样（游园地はどうだい?）	哥古妮戈↑
		我喜欢去的地方（俺の好きなところでよければ）	哥古妮戈↑
	与罗比莉雅一起在深夜外出	过一会儿的话……（ちょつとだけなら…　）	罗比莉雅↑
	花火对帝都感到十分怀念	这就是帝都的美好之处（それが帝都のいいところだよ）	花火↑
		因为花火是日本人（花火くんが日本人だかまだよ）	花火↑

※在自由行动时间中，帝都恋人会在露台出现，而不是房间中；在接应室出现的女孩则为巴黎恋人。

恋人的选择

当大神完成今天的巡逻后，便准备回自己的房间休息。可是他万万也没有想到，跟自己感情最好的帝都恋人竟然等候在房间内许久了，看到大神到来，她很害羞地低下了头。看到此情此景，大神似乎已经预感到要发生危机了，接着从她嘴里讲出的每一句话都是关于其对结婚的意见与看法，平实而感人的言语直刺大神的心窝，本来这些话应该一字不差甜蜜地封存在大神的脑海中，可这是她误会了大神的本意，以为当初大神和她谈论结婚的话题便是大神求婚的告白，此次才特意前来回应大神的承诺。今天从见到巴黎华击团副队长的那一刻起，大神便已经预料到必须尽快对自己的感情归属作一个明确的了断，今晚从她那里得到的讯息更坚定了自己的想法。可是就在此时，突然有人敲门，从声音上可以判断出是巴黎华击团的副队长。啊，MY GOD！大神好像被电击一般浑身麻痹起来，就算是已经要下决心了，老天也不至于要自己这么快作出决断吧！看到大神有些紧张，身为帝都恋人的她也显得有点不知所措，眼下看来只能藏匿在大神的衣柜当中，大神建议她最好等到巴黎华击团副队长走后再出来。



当大神将房门打开，早已等待得有点不耐烦的她似乎已经察觉到刚才房间内有人同大神谈话。在万般无奈的情况下，大神只好违心地说了谎。第一次来到大神的房间内的她对什么都有点好奇，可是当注视到大神迷离的眼神时，她显露出一个甜美的微笑。完了，难道又是爱的告白！从小生活在巴黎的她当然不会回避自己对感情的渴望，特别是与自己真正经历过风雨的恋人。她的告白简短而缠绵，温柔中带着丝丝忠贞不渝的勇敢，这让大神内心深处大男子主义包裹下的虚伪根本无所遁形，当"让我们两人一起生活下去"这句话传到大神的耳朵中时，刚才的谎言和话到嘴边的辩解都显得那么苍白无力。"好了，告诉她自己真心所爱的人吧。"大神平静地打定了主意，顿时感到轻松了不少……

当她离开之后，一直躲在衣柜中的帝都恋人早已将刚才两人的对话听得一清二楚，直视大神的双眼，似乎不必说明什么她已经得到最诚恳的答案……

D·S小注：如果玩家在发展这一段剧情时还没有确定自己的选择，可以参看下面的表格。但要是男子汉的话可不应该说谎啊！

※根据不同的选项，帝都恋人会出现信任和妒忌两种情况，而对话的内容也会完全不同。

艾莉嘉为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减，效果
听到柜中有声音	是猫吧（ネコだよ！）	帝都恋人↑
两个人一起去寻找居所	我们一起去寻找吧（ああ、二人で一绪に探そう）	艾莉嘉↑↑

※选择第1或第3个选项的情况下，帝都恋人产生妒忌。

古妮西露为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减，效果
听到柜中有声音	输入中等或中上力度	帝都恋人↑
两人患难与共	明白了（わかつた、一绪に步もう）	古妮西露↑↑

※选择第1个选项或不回答的情况下，帝都恋人产生妒忌。

哥古妮戈为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减　效果
听到柜中有声音	是地震吧（地震…かな?）	
成为大神的亲人	当然了（ああ、もちろんだよ）	哥古妮戈↑↑

※选择第1或第3个选项的情况下，帝都恋人产生妒忌。

罗比莉雅为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增加／效果
听到柜中有声音	不回答	罗比莉雅↑
两人成为好搭档	明白了（わかつた…いいたろう）	罗比莉雅↑↑

※选择第1个、第3个选项或不回答的情况下，帝都恋人产生妒忌。

花火为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
听到柜中有声音	在限定时间经过一半之前选择"受了伤"（ケガをしていて　）	花火↑
是否曾担心过花火	不回答	花火↑
	总是很担心（ああ、いつも心配していたよ）	花火↑↑

※选择第1个选项的情况下，帝都恋人产生妒忌。

樱产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减，效果
刚才的那番话是真的吗	樱对我更重要（俺はさくらくんの方が大切だよ）	樱↑

堇产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
可否作一下解释	堇对我更重要（俺はすみれくんの方が大切だよ）	堇↑

玛利亚产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减　效果
队长……刚才的那番话	玛利亚对我更重要（俺はマリアの方が大切だよ）	玛利亚↑

艾莉丝产生妒忌情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减　效果
大神哥哥，请说明此事	艾莉丝对我更重要（俺はアイリスの方が大切だよ）	艾莉丝↑

红兰产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减，效果
谈了很多事情呢	红兰对我更重要（俺は红兰の方が大切だよ）	红兰↑

宪奈产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减　效果
队长…　对不起	宪奈对我更重要（俺はカンナくんの方が大切だよ）	宪奈↑

织姬产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减　效果
这是怎么一回事	织姬对我更重要（俺は织姬の方が大切だよ）	织姬↑

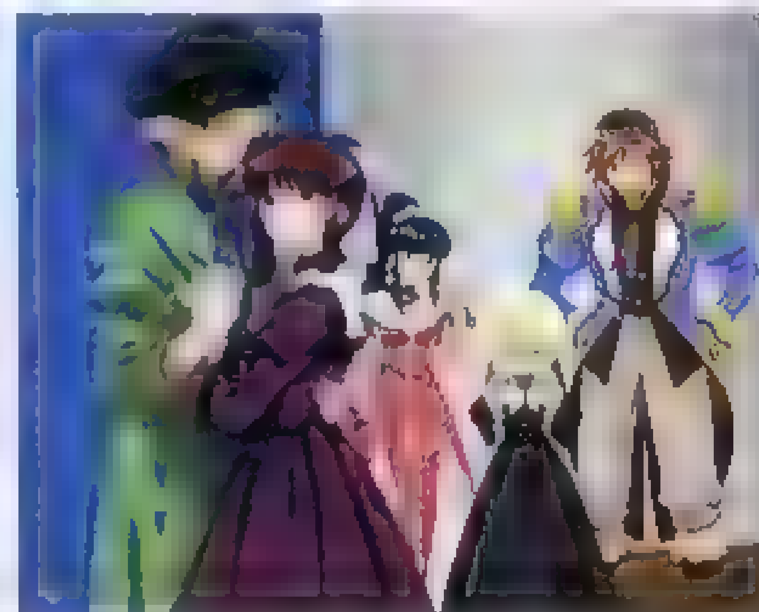
雷尼产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减，效果
那么我先走了	雷尼对我更重要（俺はレニの方が大切だよ）	雷尼↑

※如果没有发生帝都恋人的妒忌事件，则好感度无条件上升。

三笠战舰暴走

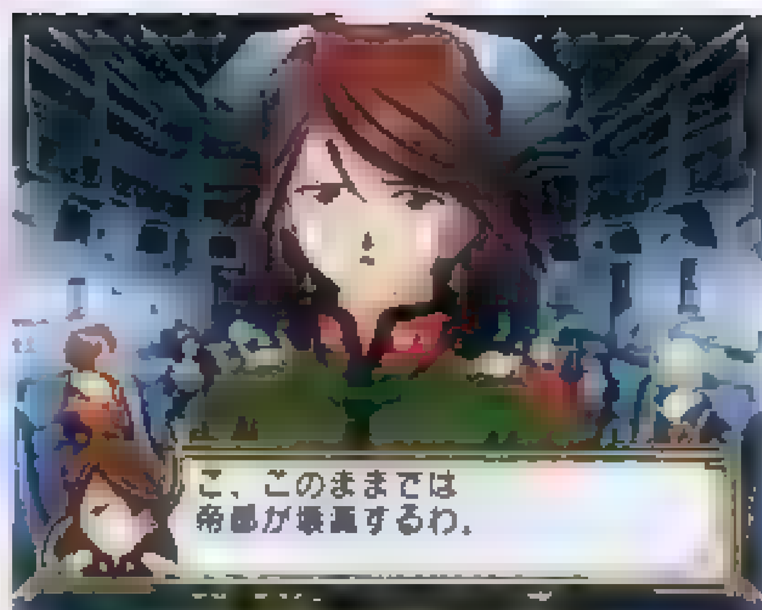
午夜时分，已经作为能源供给装置的三笠正被神秘的声音所召唤，这种迹象似乎预示着将会有大事件发生，而那个召唤三笠的人身穿的不就是能乐师的服装吗?



翌日，花组队员一如既往地继续排练舞台剧《悲惨世界》。首先由樱、宪奈和艾莉丝演绎德纳第夫妇虐待寄养在酒店的珂赛特的那一幕，接着便由堇和玛利亚表演芳汀对冉阿让讲出为孩子而不辞劳苦拼命工作的那一段舞台戏。对于出生在神崎财团这个富有世家的堇而言，由于父亲和母亲不停地为了工作而忽视了自己，所以堇从很小的时候便失去了父母的关爱。然而现在她所饰演的芳汀却恰恰认为金钱能够给女儿带来幸福，对于这一点饱受其害的堇当然不能接受了，正由于这种心理上的变化导致堇在表演这一幕的时候出现了罕有的脱戏。看到大神前来观看排练，堇希望身担综合演出一职的大神能够允许她修改部分台词，在这方面花组的队员们对于如何诠释双亲的爱均抱着不同的意见。

就在练习的过程中，集合的紧急警报突然响起，火速赶往作战指令室，才发现在大帝国剧场前出现了大量的魔操机兵，似乎敌人的目标就是摧毁这个剧场。经过米田司令的一番说明，得知除了剧场外聚集了数量众多的魔操机兵外，当中的首领还不停地喷射出金色的蒸气，情况十分危急。就在大神准备下

达出击命令的时候，从作战指令室外传来了剧烈的震动，原来深埋在地下的大型空中战舰三笠也出现了暴走的现象，而且更从其蒸气机关用吸气口排出了大量金色的蒸气。由于三笠为帝都的各处蒸气机械设施提供蒸气能源，所以金色蒸气的蔓延速度便非常惊人，从大屏幕上的显示来看，蒸气机械暴走的事件正接二连三地在帝都各处扩散开来。



一方面帝剧外出现进行破坏的魔操机兵，另一方面还要阻止三笠的暴走，花组正面临左右为难的局面。在大神正在想办法解决之际，米田司令决定亲自前去阻止三笠的暴走，再怎样说三笠也是米田亲自负责设计建造的，所以这次的暴走事件希望由自己来解决。当然只有米田一个人前往三笠机关室等同于自杀，因此玛利亚便提议把花组分为两队，由红兰、艾莉丝、织姬和雷尼担当米田的护卫，而剩下来的大神、樱、堇、完奈和自己则负责迎击剧场外的魔操机兵。然而这样分组的话，地面上的战斗力将出现不均衡的现象，未必能够应付强大的魔操机兵和敌方首领。就在众人都感到有点伤脑筋的时候，从巴黎传来了令人兴奋的消息，原来古兰·玛早已将巴黎华击团副队长的光武F2以及应付金色蒸气用的过滤器秘密运送到帝都，这样一来我方便不会处于劣势，帝国华击团·花组和巴黎华击团副队长终于可以在大神的指挥下进行作战了！





位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减 效果
舞台	堇希望能改编台词	明白了 （わかった、まかせるよ）	堇↑
		XX有什么看法 （XXはどう思う）	巴黎恋人↑
作战指令室	米田司令前去阻止三笠暴走	任何选项	—
作战指令室	出击命令	帝国华击团 花组出击 （帝国华击团 花组、出击せよ）	全员↑
		三笠交给司令了 （米田司令、ミカサはまかせます!）	全员↑
		XX准备好了吗 （XX、准备はいいか!）	巴黎恋人↑

※XX为巴黎恋人的名字。

战斗部分（上）

在银座的街道上，飞驰而来的巨大魔操机兵白式（ハクシキ）已经来到帝剧前，虽然设置了能防御物理攻击和灵力侵入的帝剧防御壁，但在敌人白式面前简直不堪一击，它的威力比起花组以前面对的强敌有过之而无不及。就在白式准备向无防备的帝剧发动最后的攻击时，大神的光武二式及时出现，飞起一脚阻止了正在聚集能量进行攻击的白式。经过枫的详细分析之后，终于明白敌人首领是凭借着银座中心区4个方位所设置的结界而得以增强接近5倍的力量，所以只要能够把所有的结界破坏，敌人首领的力量便会回落到普通的水平上，既然了解了首领的弱点，那么作战便马上展开。





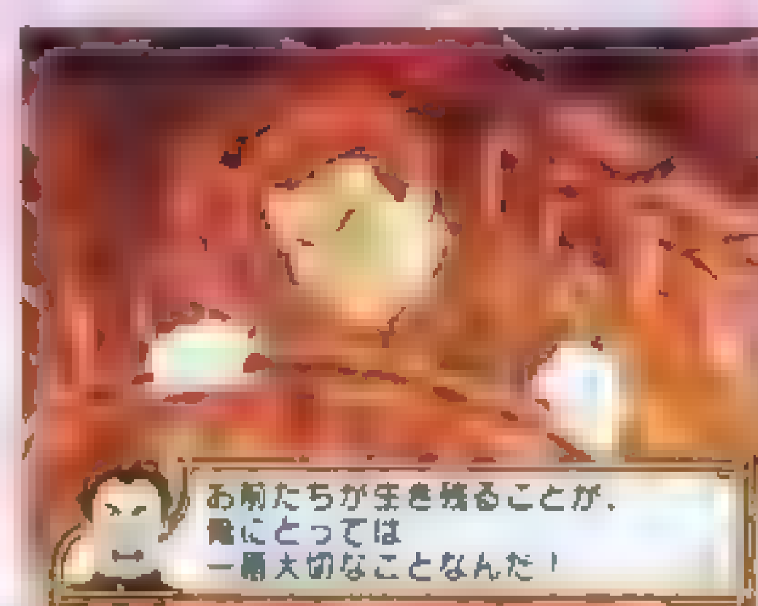
在这场战斗中，得到结界之力的首领白式的攻击力虽然不算太强，但是防御力之高即使是必杀技也只能对它损伤甚微，因此有必要先行破坏4个金结界。最有效的方法便是由拥有长距离必杀技的樱和玛利亚分别应付街道左右两边的金结界。接着便是版图上方的结界，由于该处设置有3个直线射程攻击的炮台并且威力不弱，可是由于位置相对集中，所以由堇使用必杀技便可以轻松对付，当然还可以派巴黎华击团副队长负责掩护。

米田的决意

当大神率领花组的地上部队消灭第一个金结界的时候，收到米田的通信知道他已开始前往三笠的机关室。到了消灭第二个结界的时候，从红兰那里得知米田因蒸气泄露而被困在机关室，而且室内的温度已经超过了一般水平，没有光武保护的米田随时有生命危险。此时，终于收到从米田那里传来的信号，虽然他暂时平安无事，不过再这样下去的话性命可能不保。米田对于大神和众花组队员要求他离开机关部一事始终抱着坚持反对的态度，并坚定地回答道："这个我不能做到了。如果我离开的话，那么由谁去阻止三笠的暴走呢？难道你们忘了自己的任务了吗！三笠继续暴走下去的话，不仅你们，就连整个帝都也会被消灭的！我即使如何危险也无所谓……只要你们……以及帝都没事的话便足够了！对我来说，你们能继续生存下去才是最重要的事情。"



对于花组队员们来说，米田司令同样也是最重要的人，由于他们的父母不在自己的身边或早已过世，米田一直以来都是花组队员最可信赖的亲人。米田对花组队员的照顾是大神所不能代替的，那是像亲生父亲一样的关怀与慈爱。正是因为米田做出的榜样，才使得帝国华击团无论在生活中或战斗中始终都团结得像一家人一样。这一点米田当然也知道，而且更疼爱大家如同己出，试问亲人保护子女还需要什么理由吗？抱着必死决心阻止三笠暴走的米田，最终还是被大家那份希望亲人回来团聚的期盼所感动，使他更加明确生存下去的真正意义，如果说大神是促进花组团结的根基的话，米田便是培育花组成长的土壤，虽然平时显得默默无闻，但是那种无形的教诲就像一位严厉的父亲在叱责自己的子女，这对于花组的每一个人都不能不算是一种鞭策。现在是大家回报米田司令的时候了，给他一份生存下去勇气，无疑也为自己在战斗中获胜平添了一份坚强的信念，这种心灵的交流正是花组取得最终胜利的神奇力量。



成功说服米田，剩下的就是阻止金色蒸气继续蔓延，最佳的方法当然就是消灭眼前喷出金色蒸气的元凶——巨大魔操机兵白式了。



由于大神和完奈对敌单体的攻击力较高，可以负责对付白式。建议接近白式之后，向完奈使用保护指令，这样一来即使白式使用必杀技，也不可能对大神号和完奈号造成伤害。版图下方的金结界可以交给任何一个队员处理，不去破坏的话以现有的战斗力也足以将白式的HP在一回合之内减至一半以下，这样便自动完成了上半部分的战斗。

谈话出现条件	最佳对答	好感度增减 效果
战斗开始	把结界破坏就可以了 （結界を壊せばいいんだな）	玛利亚↑完奈↑
	只好先协助司令 （米田司令を助けるしかない）	完奈↑堇↑
跟艾莉丝相邻	在后方支援 （后方で援护だ）	艾莉丝↑
跟古妮西露相邻	在前方作战 （前に出て战ってくれ）	古妮西露↑
	让它看一看巴黎花组的实力 （巴黎华击团の力 见せてやれ）	古妮西露↑
跟哥古妮戈相邻	为大家援护 （みんなの援护を頼む!）	哥古妮戈↑
跟罗比莉雅相邻	作为前锋的战斗就拜托了 （先阵はまかせたぞ）	罗比莉雅↑
	准备花红 （の用意しておくよ）	罗比莉雅↑
跟花火相邻	在后方支援 （后方支援を頼むよ）	花火↑
	跟你一起我很幸福 （[illegible]）	花火↑
破坏结界之后与完奈邻接	当然了 （あたりまえだろ）	完奈

从巴黎而来的曙光

经过一番努力，终于成功地把白式击倒，然而这只使得它再次陷入疯狂状态，不停地喷出金色蒸气。此次的金色蒸气浓度明显比以往更高，即使光武二式已经装备的过滤器也无法抗拒。在一片金色蒸气弥漫的过程中，原本被消灭的蒸鬼们再次出现，而大神他们驾驶的光武二式也开始出现失控，难道大家的努力就此白费？

目前的情况对花组来说的确非常不妙，但巴黎华击团的副队长并没有放弃，因为她不希望在异国的土地上尝到失败的滋味，更不希望大神对自己的信赖产生偏差。“不是还有巴黎华击团他们大家吗？”这是她心底最想说出来的话。可是谈到巴黎花组的队员，她们现在身处巴黎，又怎么可能前来救援呢？但是巴黎华击团副队长仍然希望大神能够下达让她们出击的命令。当大神发出让巴黎华击团出击的指令后，竟然从天上传来了巴黎花组队员们的声音，难道真的有奇迹吗？



原来巴黎华击团早已做好了一切准备，预感到帝都将面临巨大危机的古兰·玛在同大神出击之前的通话后，便来到巴黎华击团·凯旋门支部准备援助工作，打算借助改良后的加农炮手枪把巴黎花组的其他队员连同她们的光武F2装填到火箭弹中，并准确发射到帝都银座的上空。在美露和丝精确无误的操作下，加农炮手枪已经调整好发射的角度，装填上4发火箭弹，古兰·玛亲自扣动了发射的扳机，随着4声巨大的轰鸣，4颗满载希望之光的火箭弹划破了巴黎星光灿烂的夜空。目送着火箭弹消失在视野中，无论丝和美露还是古兰·玛，以及所有巴黎华击团的人都默默祷告大神他们取得胜利！

火箭弹沿着预定的轨道到达日本上空，当进行了最后一阶段的火箭助推之后，4个搭载装置便进入了大气层，距离帝都银座越来越近，决定胜负的筹码已经压在了大神这一边。当巴黎华击团的4架光武F2极其潇洒地K.O. 了那些复活的蒸鬼之后，艾莉嘉透过她那股蕴藏的强大灵力，化作光辉闪耀的曙光女神，蕴涵着神圣之力的大十字架完全笼罩在银座的中心街区，使得所有受到黄金蒸气感染的光武二式再次回复状态。得到了巴黎华击团的协助，即使面对任何敌人也不会产生畏惧了，当大神向巴黎华击团发出消灭其他街区残余的蒸鬼的命令后，便率领着最初的地上部队再次向首领白式展开攻击！

战斗部分（下）

下半部分战斗中的首领白式虽然攻击力较强，不过防御力始终比较低，只要不停地使用必杀技的话，在一至两个回合必定可以打倒它。除了白式附近的蒸鬼可以借助必杀技随便收拾之外，其他在较远距离的蒸鬼可以视而不见，集中对付白式便可，自始至终都可以选择“火”属性的队长指令。

LIPS事件	最佳对答	好感度增减	效果
巴黎华击团出击	任何力度		
下达命令	任何选项	——	

正义之力

在帝都花组和巴黎花组的亲密合作下，终于成功地击破了敌方首领白式。然而战斗还没有结束，只剩下上半部分的白式竟然还是顽强地爬了起来，并抽出光刀将此时疏忽大意的大神所驾驶的大神号的左脚部件完全破坏，疯狂地准备进行最后的反扑。与此同时，从白式上半部分的金色蒸气聚集装置中喷射出大量的金色蒸气，由于是超高浓度的金色蒸气，再加上过滤器的有效使用时间已过的关系，所有队员的灵力都相继变成零，大神看着数据显示屏幕上的灵力计纷纷降为最低点的时候，只能凭借本能的最后一点灵力，大神决定豁出一切阻止疯狂的白式！“米田：帝都花组的队员还有赶来营救的巴黎花组的队员，你们都是好样的，如果不能完成最后的一击，我根本不佩当好这个队长！”大神凭借着最后的胜利信念，将刚才散落在地上的推进器再次装备上，集合着大家所有的期待，愤怒的大神驾驶着残缺的光武二式奋勇地向白式冲去！





在急速接近目标的过程中，白式的攻击丝毫没有停止，虽然机体背部左边的推进器和机体头部护盖被击碎，但仍然阻止不了大神拯救帝都的一颗决心。终于成功地贴近了这个万恶的机械魔鬼，伴随着大神歇斯底里的愤怒吼叫，将两支锋利的战刀刺入了白式的体内，接着大神跳出驾驶仓，拔出指挥刀用尽全身的力量狠狠地插进了白式脆弱的头部……在一阵强光的包围中，剧烈的爆炸不可避免，虽然首领白式被消灭了，但众人更担心的是大神的安危。

在花组队员不安的祷告之中，一个人影正慢慢地从火光中出现，那个人影不是别人，他就是成功消灭白式拯救帝都于水火之中的队长大神一郎！火光映照着大神英俊的脸庞，这个年仅24岁的青年中尉又再一次完成了不可能完成的任务，执着的正义感就像此时他背后熊熊燃烧的烈火，一刻都不会熄灭！另一方面，在帝剧地下阻止三笠暴走的米田成功地完成了任务，没有辜负大家的一致心愿，眼下这一切都意味着此次突发事件终于得到圆满解决。



过后，玛利亚和堇向大神提议《悲惨世界》早上那一段两人演绎的部分还维持原先的剧本台词吧。因为经过米田舍身为保护花组队员生命做出奉献的这份关爱，使她们两人认识到父母和子女之间的感受其实是相同的，不同的仅仅只是表现的方式而已，现在的堇已经完全有信心依照剧本来表现出对子女的关怀，其实父母的爱即使不需要语言，也应该感受得到。

最后的最后，13名花组成员和大神的胜利POSE为此次事件划上了最圆满的句号。



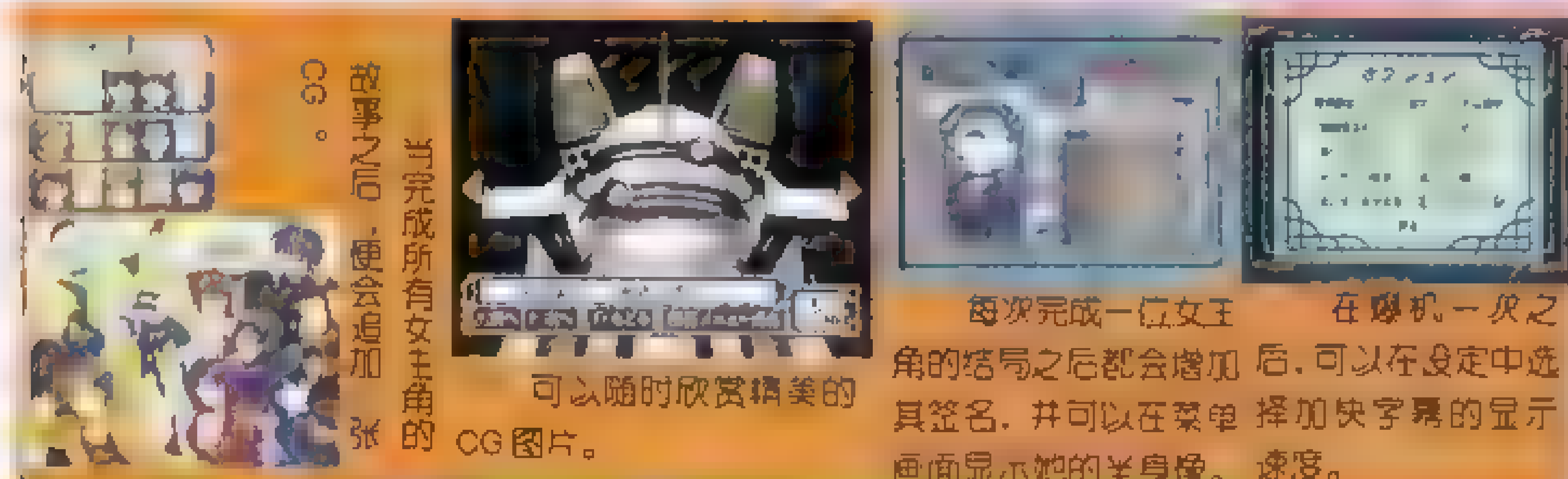
待续…… 敬请期待 第三幕 与她在生死之间

帝都悠长的一天

相信“樱大战FANS”看到这次攻略的时候，早已通关多时了，可是鉴于攻略的制作周期与杂志流通时间的限制，不可能第一时间为大家奉献上完全攻略。此次为了弥补那些已经爆机的玩家的“损失”，特别将原定在最后刊登出来的《樱大战4》中的隐藏模式“帝都悠长的一天”提前推出，希望其中公布的秘密可以满足FANS“饥渴”的需求。

“《樱大战》系列”的其中一个特色，就是在游戏通关一次之后，将进度记录储存在系统记录当中便会追加隐藏的模式。《樱大战4》中的“帝都悠长的一天”同样是要求玩家爆机一次之后才会出现的。在这个模式当中，玩家不但可以玩到剧情发展中的MINI游戏“樱大战麻雀”，还可以随时回味故事中出现的图片、动画以及背景音乐等，可谓非常丰富！另外，由于“樱大战麻雀”等MINI游戏的成绩是不会自动记录的，因此不要忘记在获得新的役牌之后，回到自己的房间进行记录啊！





当完成所有女主角的故事之后，便会追加一张CG。

可以随时欣赏精美的CG图片。

每次完成一位女主角的结局之后都会增加其签名，并可以在菜单画面显示她的半身像。

在爆机一次之后，可以在设定中选择加快字幕的显示速度。

大帝国剧场 二层平面图

帝都的一天从这里开始



01.图书室（花火と话す／和花火谈话）

完成花火的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

02.楼梯（クイズをする／进行谜题游戏）

和蔷薇组进行连续10题的问答游戏。不过和前作不同，胜利后可以到枫的房间挑战“百问组手”。

03.屋根里部屋（米田と话す／和米田谈话）

可以观赏曾经在游戏中出现过的4段动画，包括“光武二式出击”、“巴黎华击团出击”、“强夺三笠战舰”以及“恋爱吧，少女”。

04.かえでの部屋／枫的房间（かえでと话す／和枫谈话）

完成蔷薇组的问题之后可挑战“百问组手”，全部完成之后可以观看全部游戏封面写真，另外还可以查看曾经在游戏中出现的CG图片。这是FANS必定要面对的挑战，D·S全部百问2小时内完成！

05.大神の部屋／大神的房间（日记をつける／编写日记）

每次开始或结束该模式的地方，可以在这里记录。

06.游戏室（ロベリアと话す／和罗比莉雅谈话）

完成罗比莉雅的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

07.雷尼の部屋／雷尼的房间（レニと话す／和雷尼谈话）

完成雷尼的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

08.さくらの部屋／樱的房间（さくらと话す／和樱谈话）

完成樱的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

09.カンナの部屋／完奈的房间（カンナと话す／和完奈谈话）

完成完奈的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

10.织姬の部屋／织姬的房间（织姬と话す／和织姬谈话）

完成织姬的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

11.マリアの部屋／玛利亚的房间（マリアと话す／和玛利亚谈话）

完成玛利亚的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

12.アイリスの部屋／艾莉丝的房间（アイリスと话す／和艾莉丝谈话）

完成艾莉丝的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

13.红兰の部屋／红兰的房间（红兰と话す／和红兰谈话）

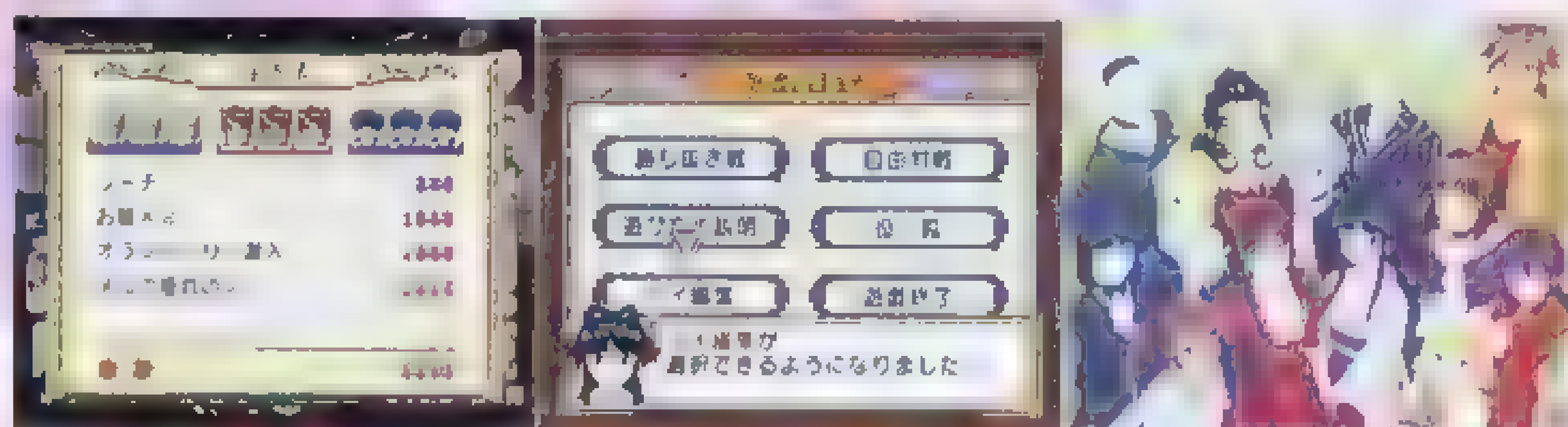
完成红兰的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

14.すみれの部屋／堇的房间（すみれと话す／和堇谈话）

完成堇的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

15.サロン／接应室（さくら大战ジャン）

迷你游戏“樱大战麻雀”基本玩法和一般麻将游戏没有什么分别，但是却可以发动必杀技。（不同人物的必杀技特性不同）参加团体赛（胜ち拔つ战）时，连续和5名花组成员对战，胜出之后便会开启自由编辑牌章的“パイ编集”和与13位女主角自由对战的“自由对战”模式。当胜过13位女主角之后，便要再和12位配角对战，全部胜出的话可以得到一张CG图片。另外只要组合出所有隐藏的役牌，便可以再得到一张特殊CG图片。有关隐藏役牌的搭配，请参看下表。



得到新役牌的话会有“初”字表示。

开启两个新的模式，进行下一轮挑战。

开启全部隐藏役牌之后可以得到这张CG。

16.二阶舞台（音乐を听く／欣赏音乐）

爆机之后，可以在这里自由选择欣赏游戏中曾经出现过的86首BGM。

17.大阶段踊り场／楼梯间的跳舞场（コクリコと话す／和哥古妮戈谈话）

完成哥古妮戈的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

18.ホール／大堂（グリシーヌと话す／和古妮西露谈话）

完成古妮西露的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

19.テラス／露台（エリカと话す／和艾莉嘉谈话）

完成艾莉嘉的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

20.月组队长加山

会随机出现，并替大神改变背景BGM。

隐藏役牌一览表

1000分



演目《爱ゆえに》（舞台剧《因为爱》）

樱×3、玛利亚×3

演目《西游记》（舞台剧《西游记》）

堇×3、完奈×3

演目《つばさ》（舞台剧《翼》）

艾莉丝×3、红兰×3

演目《青い鸟》（舞台剧《青色小鸟》）

艾莉丝×3、雷尼×3

演目《あぁ、无情》（舞台剧《悲惨世界》）

艾莉丝×3、红兰×3

星组

织姬×3、雷尼×3

ルーブル潜入（潜入卢浮美术馆）

艾莉嘉×3、罗比莉雅×3

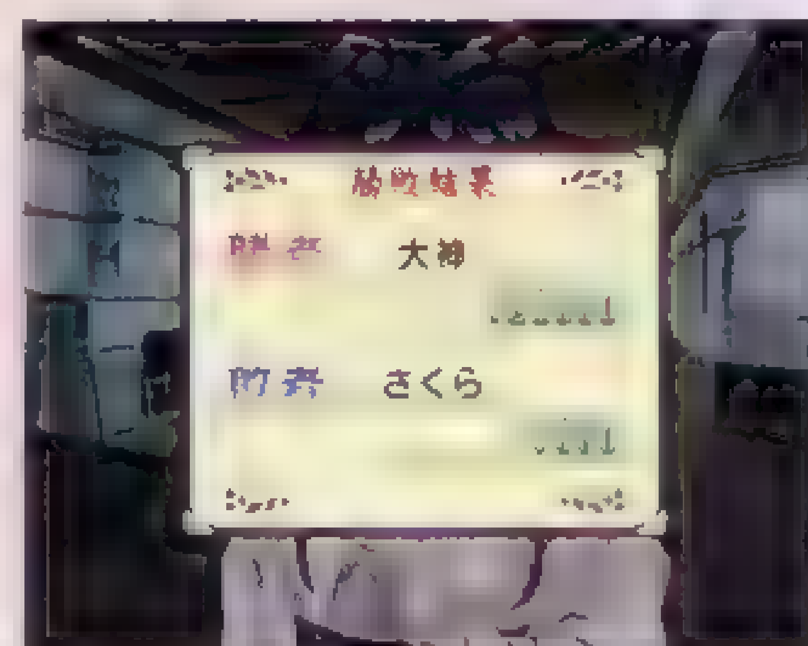
オランジュリー潜入（潜入奥兰久利美术馆）
古妮西露×3、哥古妮戈×3
巴里で一番暑い夏（巴黎最热的夏天）
哥古妮戈×3、罗比莉雅×3
巴里の日本人（巴黎的日本人）
花火×3、加山×3
シャノワル一司会コンビ（夏诺瓦尔的司仪搭档）
美露×3、丝×3
花形スタアVSトップスタア（花形明星VS顶尖明星）
樱×3、堇×3
芸者ガールズ（少女舞蹈者们）
樱×3、红兰×3
高飞车お娘样（强硬的女皇们）
堇×3、织姬×3
丽しの男役（美丽的男演员）
玛利亚×3、完奈×3
华丽なるマジックショー（华丽的魔法表演）
艾莉丝×3、哥古妮戈×3
マラカス＆ギター（摇滚和吉他）
艾莉嘉×3、加山×3
亲友（好朋友）
古妮西露×3、花火×3
お果子大好き！（最喜欢糖果！）
艾莉嘉×3、丝×3
メムの憧れの人（美露憧憬的人）
古妮西露×3、美露×3
ネクタイピン（领带夹事件）
美露×3、大神×3
司会の名コンビ？（司仪的名组合？）
丝×3、大神×3
学友（同学）
加山×3、大神×3



1500分

ダブルヒロイン（双女主角）
樱×3、艾莉嘉×3
优雅なティータイム（优雅的下午茶时间）
堇×3、古妮西露×3
ブリティキッズ（可爱的小孩）
艾莉丝×3、哥古妮戈×3
ピアニスト（钢琴家）
织姬×3、古妮西露×3
银色の发（银色头发）
雷尼×3、罗比莉雅×3
料理上手？（料理高手？）
堇×3、艾莉嘉×3
日本のお娘さま（日本的千金小姐们）
堇×3、花火×3
回复ならおまかせください！（回复的话便依靠我吧！）
艾莉丝×3、艾莉嘉×3
メガネ队员（眼睛队员）
红兰×3、罗比莉雅×3
猛兽使い（猛兽使者）
完奈×3、哥古妮戈×3
夏の风物诗（夏之风物诗）
雷尼×3、花火×3
帝剧スタッフ（帝剧工作人员）
大神×3、帝剧三人娘×3
男の园（男人的花园）
大神×3、蔷薇组×3





2500分

演目《リア王》三姐妹（舞台剧《李尔王》三姐妹）
樱×3、堇×3、织姬×3
嬉し耻ずかし夏休み【温泉】（既开心又害羞的暑假【温泉】）
樱×3、玛利亚×3、大神×3
嬉し耻ずかし夏休み【山登】（既开心又害羞的暑假【爬山】）
完奈×3、红兰×3、织姬×3
嬉し耻ずかし夏休み【海水浴】（既开心又害羞的暑假【游泳】）
堇×3、艾莉丝×3、雷尼×3
サンテ行务所潜入（山地行务所潜入）
艾莉嘉×3、古妮西露×3、哥古妮戈×3
メイド三姐妹？（仆人三姐妹？）
艾莉嘉×3、哥古妮戈×3、大神×3
大骚ぎ！春の大事件（大骚动！春天里的大事件）
艾莉嘉×3、美露×3、丝×3
さあ，カジノへ！（去赌场吧！）
罗比莉雅×3、美露×3、丝×3
シャノワール观光（夏诺瓦尔观光团）
美露×3、丝×3、加山×3
シャノワールスタッフ（夏诺瓦尔工作人员）
美露×3、丝×3、大神×3
深川邸探索（深川屋府探索团）
堇×3、完奈×3、大神×3
帝剧古株组（帝剧古树组）
堇×3、玛利亚×3、完奈×3
帝剧转勤组（帝剧掉队组）
红兰×3、织姬×3、雷尼×3
巴里华击团スカウト组（巴黎华击团短裙组）
哥古妮戈×3、罗比莉雅×3、花火×3
光は东方より（东方之光）
樱×3、堇×3、艾莉丝×3
巴里华击团特别コーチ（巴黎华击团特别教练组）
玛利亚×3、红兰×3、完奈×3

4000分

ノートルダム潜入！（潜入圣母院！）
织姬×3、雷尼×3、加山×3
ヨーロッパ名门贵族（欧洲名门贵族）
艾莉丝×3、织姬×3、古妮西露×3
花组ブロンド三人娘（花组金发三人娘）
玛利亚×3、艾莉丝×3、古妮西露×3
花组黑发三人娘
樱×3、织姬×3、花火×3
花组ちびっこ三人娘（花组迷你三人娘）
艾莉丝×3、雷尼×3、哥古妮戈×3
花组大和なでしこ三人娘（花组日式和服三人娘）
樱×3、堇×3、花火×3
花组男役三人娘（花组男角色三人娘）
玛利亚×3、完奈×3、雷尼×3
花组身长トップ3（花组身材最高3人组）
玛利亚×3、完奈×3、罗比莉雅×3
剑豪
樱×3、加山×3、大神×3
读书好き（喜欢读书）
玛利亚×3、花火×3、美露×3
トラブルメーカーズ（捣乱份子）
艾莉丝×3、红兰×3、艾莉嘉×3
てんてこ舞い（手舞足蹈队）
织姬×3、古妮西露×3、花火×3



更多秘密留待下期公布……

文：D・S、慕容非



ニュータイプ 强化人间	Lv越高，回避率及命中率上升。Lv7和Lv9时浮游兵器射程范围增加一格。
防御	可使用力剑等格斗实弹类武器并显示护盾防御。Lv影响擦伤实弹类武器的发动率和护盾耐久值。
カウンター（COUNTER）	发动COUNTER的技能。Lv影响使用次数。
底力	发动后命中+8、回避+8、装甲耐久值增加5%以及CRITICAL+8。会随之增加。Lv数值会变得正直增加并减弱发动要求。
援护攻击	发动援护攻击的技能。Lv影响使用次数。
援护防御	发动援护防御的技能。Lv影响使用次数。
统率	发动同时援护攻击的技能。Lv影响使用次数。
念动力	每回合开始时精神值SP回复20%。
圣战士	Lv每升高一段，回避+3，ハイパーオーラ斩的攻击力增加100。与オーラバリア的防御耐久值一样在Lv1时增加100，Lv2时增加200，以后每提升一段增加50。
超能力	使武器攻击力上升。超能力在Lv1时增加100，Lv2时增加200，以后每提升一段增加50。
野性化	气力达到130，发动之后攻击力上升为原来的1.2倍。
先手必胜	气力130以上发动，可以无限使用COUNTER。
强运	击毁敌机时获得1.5倍的资金。
集中力	使用精神指令消耗的SP值只有原来的80%。
斗争心	出击时的气力为105，但只提升主驾驶员的气力值。
精神力+？	该角色的SP值上涨相应的数值。
命中率+？	该角色的命中率上涨相应的数值。
回避率+？	该角色的回避率上涨相应的数值。
忍者	类似军师子、宇宙鹰 燃雷以及飞影的必要能力，可增加命中、回避和CRITICAL为该等级数值×2的奖励。
反骨心	当机体HP低于50%的情况下自动发动，命中增加30，装甲耐久值增加200，受攻击时机师气力增加2点。
ナノマシン处理	搭乘エステバリス系机体的必要能力。
噴雪一切	当机体HP低于50%的情况下自动发动，装甲耐久值增加300，命中增加20，受攻击时机师气力增加2点。
がんばり屋	机师气力达到130以上时，每回合一开始自动达到与使用"努力"精神指令相同的效果。
预知能力	机师气力达到140以上时，每回合一开始自动达到与使用"必闪"精神指令相同的效果。
逆切れ	每次受到敌人攻击时，气力值增加2点。
逆恨み	和数与特定的敌人相遇时，攻击力变为原来的1.5倍，但是产生与特定敌人战斗时发动还未确定。

合体	如果机体能够和其他具有相同属性机体合体的话，就可以使用
分离	已经在合体状态下的机体可以通过指令分离成若干机体
变形	改变机体的形态
マソハスペシャル或分身	机师气力在130以上时发动，敌方攻击有50%的可能无效化。
オーブンゲット	机师气力在120以上时发动，敌方攻击有25%的可能无效化。
HP回复	机体每回合开始时自动回复HP的特殊能力。HP回复（小）会回复最大HP的10%，而HP回复（大）则会回复最大HP的30%
EN回复	机体每回合开始时自动回复EN的特殊能力。EN回复（小）会回复最大HP的10%，而EN回复（大）则会回复最大HP的30%
ビームコート	机体会吸收敌光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻1000点的损伤，消耗EN5点
フィールド	机体会吸收敌光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻850点的损伤，消耗EN5点
Iフィールド（小）	机体会吸收敌光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻800点的损伤，消耗EN5点
オーラバリア	机师气力[illegible]以上发动。使对机体伤害值在1500以下的攻击（伤害数值受圣战士Lv修正的影响）完全无效化。消费EN10点。EN不足的情况下无法发动。对近身武无效。
ディストーションフィールド	使光类武器的伤害值减少1500，使重力系武器的伤害值减少2000，其他种类武器攻击的伤害值减少1000。消费EN10点。EN不足的情况下无法发动。
要重力波ビーム	不在NADESCO主舰重力波ビーム范围内，每次行动耗费5点EN。当EN为0时，包括攻击、移动、防御等一切行动都不能进行，敌方的所有攻击命中率变为100%。在主舰的重力波ビーム范围内，每回合回复该机体EN最大值。
重力波ビーム	NADESCO主舰的专有能力，为拥有"要重力波ビーム"这项特殊能力的机体回复EN。
修理装置	具有"修理能力"的机体。
补给装置	具有"补给能力"的机体。

5回合以内	集中力	10回合以内	斗争心
6回合以内	精神力+15	11回合以内	クリティカル+25
7回合以内	回避率+15	12回合以内	底力
8回合以内	命中率+20	13回合以后	精神力+5、命中率+10、回避率+10、クリティカル+15
9回合以内	特殊技能Lv+1		

第2部第二篇在コロニー中让ダンザイオー和アイザム・ザ・サード战斗1回说得，然后当アイザム・ザ・サード的HP降至7800以下时再说得，如果ダンザイオー把アイザム・ザ・サード击破，就可以追加新的武器スパイラルナックル，两者不可同时获得。

第1部ダンクーガ去宇宙前将武器改造一段以上，这样在第2部第四篇就可以追加新武器アグレッシブビースト。

第2部第五篇，在ルナツー内让レーザー先说得一次，然后在她的座机HP降到4840以下时让ニュード再说得一次。

在第2部第五篇废弃コロニー带让ロム说得，之后在第2部第六篇最后一话将ラスト和ディオンドラ击坠后ロム再说得。

第1部第三篇的中央アジア沙漠地带将レイカ、ビューティ、トッポ击坠后等我方增援方丈出现，将ヒラミット击破后再将ブル击破，在第2部才会加入。

第1部第四篇A路线（第二话）在ドレイク城将ミーン击破后取得合体便可。

第1部最后一话在ブラッディ出现地点后离首将墙壁破坏得到。

在第2部第二篇サイド2号コロニー出口处附近的宝箱内。

第2部第三篇フォン・ブラウン将ケイ击破后的宝箱中。

第2部第五篇ルナツー内部出口附近隐藏房间的宝箱内。

第2部第六篇メガノイド空中部队关，将其击为第一话得到Xバリス改，选为最后一话得到Zi，但两者都不可同时得到。

第2部第六篇在ソロモン内部的宝箱中，连带合成改不能进行合成的改造。

STAGE4　ファイヤー・オン（科学要塞研究所）
熟练度：在3回合之内打倒所有敌人
STAGE15　なぜに、君まで！レオ（中央アジア沙漠地区）
熟练度：在5回合之内破坏版图上的3座金字塔
STAGE16　异变（ジャブロー）
熟练度：主舰不方不被
STAGE25　大将军ガルーダの悲剧（敌人的空洞）
熟练度：由葵驾马击倒ガルーダ
STAGE28　梦の灾厄（カワサキシティ）
熟练度：6个回合之内击倒所有敌人
STAGE32　导かれるものたち（ジャブロー南部）
熟练度：由[illegible]ルイン・ヒカイド
STAGE3[illegible]　[illegible]の地上を[illegible]もの（ジャブロー内部）
熟练度：10回合[illegible]敌人全灭

◆ノリス加入

在第二章的"夜の中で輝いて"中，アイナ加入之后，由她和巴尼[illegible]ーニイ说得ノリス，他会乘驾グフカスタム加入。

基本角色精神指令一览表

颜	姓名	精神指令	特殊技能	性格
	葉月	加速、信頼、突撃、激励、熱血、再動	統率、援護攻撃、援護防御	普通
	忍	加速、熱血、突撃、ド根性、奇襲、気合	野生化、防御	超強気
	沙羅	信頼、気合、集中、熱血、激励、愛	野生化	超強気
	亮	てかげん、威圧、鉄壁、気合、見切り、祝福	野生化	強気
	雅人	努力、かく乱、必中、ひらめき、幸運、補給	野生化	弱気
	シュウ	ド根性、集中、熱血、気合、奇襲、覚醒	忍者、反骨心、援護攻撃	強気
	マイク	努力、集中、熱血、突撃、狙撃、補給	忍者、援護攻撃、援護防御	普通
	レニー	加速、必中、ひらめき、熱血、幸運、愛	忍者、援護攻撃、援護防御	普通
	ロミナ	信頼、脱力、献身、幸運、奇襲、愛	がんばり屋、援護攻撃、援護防御	普通
	ソロー	愛、突撃、狙撃、熱血、集中、魂	統率、防御、援護攻撃、援護防御	普通
	クリス	ひらめき、信頼、集中、熱血、祝福、復活	防御、援護攻撃、援護防御	弱気
	バーニィ	自爆、奇襲、ド根性、ひらめき、狙撃、魂	強運、防御、援護攻撃、援護防御	弱気
	カミーユ	集中、ひらめき、熱血、気合、威圧、突撃	ニュータイプ、防御、援護攻撃	強気
	ファ	信頼、幸運、ひらめき、献身、激励、補給	ニュータイプ、防御、援護防御	弱気
	ロザミィ	加速、集中、ひらめき、かく乱、熱血、脱力	強化人間、防御、援護攻撃	普通
	アムロ	てかげん、加速、集中、熱血、誘爆、奇跡	ニュータイプ、統率、防御、援護攻撃	普通
	アノンヒー	加速、気合、必中、熱血、集中、応援	底力、援護攻撃	強気
	トモン	ド根性、加速、気合、熱血、見切り、愛	明鏡止水、底力、闘争心	超強気
	ガラリア	加速、ド根性、気合、集中、熱血、覚醒	聖戦士、防御、援護攻撃、援護防御	強気
	ショウ	加速、てかげん、集中、ひらめき、熱血、気合	聖戦士、防御、援護攻撃、援護防御	普通
	チャム	幸運、応援、信頼、激励、祝福、復活	——	強気
	甲児	ド根性、鉄壁、必中、熱血、気合、加速	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	さやか	信頼、必中、ひらめき、祝福、熱血、補給	援護防御	普通
	ハヤト	加速、ひらめき、かく乱、集中、奇跡、愛	先手必勝、援護攻撃、援護防御	強気
	ベンケイ	ド根性、気合、鉄壁、熱血、幸運、激励	底力、援護攻撃	強気
	リョウ	努力、根性、熱血、必中、気合、見切り	底力、援護防御	強気
	洸	ひらめき、必中、熱血、気合、突撃、覚醒	念動力、防御、援護攻撃、援護防御	強気
	神宮寺	加速、狙撃、熱血、必中、突撃、自爆	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	マリ	偵察、信頼、愛、幸運、献身、再動	がんばり屋	普通
	麗	加速、集中、ひらめき、祝福、覚醒、復活	予知能力	普通
	キョウスケ	加速、突撃、集中、熱血、見切り、奇跡	先手必勝、援護攻撃、援護防御	強気

颜	姓名	精神指令	特殊技能	性格
	コウ	努力、突撃、熱血、集中、覚醒、魂	防御、援護攻撃、援護防御	普通
	バニング	誘爆、てかげん、熱血、集中、激励、魂	統率、防御、援護攻撃、援護防御	普通
	エマ	加速、集中、信頼、熱血、祝福、突撃	防御、援護攻撃、援護防御	強気
	クワトロ	加速、集中、狙撃、誘爆、熱血、奇跡	ニュータイプ、防御、援護攻撃	強気
	エル	ひらめき、幸運、必中、熱血、ド根性、覚醒	ニュータイプ、防御、援護攻撃	普通
	ルー	加速、集中、狙撃、熱血、幸運、激励	ニュータイプ、防御、援護攻撃	強気
	ブライト	信頼、激励、突撃、必中、熱血、誘爆	統率、援護攻撃、援護防御	普通
	宇宙太	必中、根性、てかげん、ひらめき、鉄壁、奇跡	——	強気
	勝平	ド根性、加速、狙撃、熱血、気合、幸運	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	恵子	偵察、かく乱、信頼、献身、祝福、自爆	——	普通
	ボス	自爆、ド根性、気合、熱血、必中、ひらめき	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	ジュン	努力、必中、ひらめき、激励、熱血、献身	援護攻撃	強気
	鉄也	加速、努力、必中、熱血、ひらめき、突撃	統率、頑固一徹、援護攻撃	強気
	デューク	てかげん、必中、熱血、鉄壁、激励、魂	統率、援護攻撃、援護防御	普通
	マリア	加速、応援、幸運、必中、熱血、鼓舞	予知能力、援護攻撃、援護防御	普通
	ジム	信頼、根性、応援、祝福、激励、補給	援護攻撃、援護防御	普通
	ジェット	加速、突撃、集中、熱血、見切り、魂	防御、援護攻撃、カウンター	強気
	レイナ	激励、祝福、献身、ひらめき、愛、復活	がんばり屋、援護防御	弱気
	ドリル	ド根性、気合、熱血、必中、ひらめき、脱力	底力、援護攻撃、援護防御	普通
	ロム	鼓舞、気合、集中、熱血、見切り、魂	先手必勝、統率、防御	強気
	エクセレン	脱力、狙撃、集中、熱血、突撃、覚醒	精神統一、援護攻撃、援護防御	強気
	ユリカ	脱力、応援、かく乱、信頼、鼓舞、愛	統率、逆切れ	強気
	シュン	根性、ド根性、信頼、愛、突撃、誘爆	ナノマシン処理	強気
	ルリ	偵察、かく乱、てかげん、ひらめき、狙撃、信頼	——	普通
	メグミ	応援、努力、加速、愛、信頼、激励	——	普通
	ミナト	加速、ひらめき、信頼、献身、愛、復活	——	普通
	アキト	熱血、幸運、集中、ひらめき、突撃、覚醒	ナノマシン処理、援護攻撃、援護防御	普通
	ガイ	熱血、気合、ド根性、鉄壁、必中、誘爆	ナノマシン処理、援護攻撃	超強気
	リョーコ	気合、熱血、集中、ひらめき、ド根性、激励	ナノマシン処理、反骨心、援護攻撃	普通
	ヒカル	幸運、集中、応援、かく乱、熱血、奇襲	ナノマシン処理、強運、援護防御	普通
	イズミ	てかげん、脱力、狙撃、熱血、ひらめき、必中	ナノマシン処理、カウンター	普通

第二部 "宇宙激震篇" 流程表及熟练度获得条件

STAGE34　出击
熟练度：击破マシュマー

STAGE35　破坏者の胁威（地球近海）
熟练度：击破ブッチャー
STAGE36　月からの战士（月近海・暗礁空域）
熟练度：在エル到来前将初期敌人全灭
STAGE37　巻き起これ岚・正义の拳法（宇宙・コロニー带）
熟练度：ゴーマン击坠
STAGE38　苍い心の访问者（地球近海）
熟练度：一回合击倒敌人3机
STAGE39　奇迹を呼ぶ咒文（バリア卫星近海）
熟练度：击破デビルガンダム

STAGE40　怒りの魔神（サツキミドリコロニー）
熟练度：在ナデシコ到来前敌全灭
STAGE41　狙われた青い星（地球近海1）
熟练度：击破ギル
STAGE42　Zの鼓动、再び（地球近海2）
熟练度：援军到达前将敌人全灭
STAGE43　环（ストーンサークル1）
熟练度：击破アルフィミィ或在アルフィミィ出现前击破8部敌机
STAGE44　いつかお前が"歌う诗"（火星极冠ネルガル研究施设）
熟练度：击破メガボーク・コロン

STAGE45　泪のスパイラルナックル（コロニー带）
熟练度：让ロール击破シャザーラ
STAGE46　孤独の战士（ディラド近海1）
熟练度：3回合内击破5部敌机
STAGE47　温めの"冷たい方程式"（近海）
熟练度：击破グローバイン
STAGE48　2つのプロジェクト（废コロニー上）
熟练度：3回合内击破8部敌机
STAGE49　恶梦・再来（ソロモン宙域）
熟练度：击破ガドー

STAGE50　たとえ我が命つきるとも（フォンブラウン）
熟练度：击倒ジクラ
STAGE51　ジェットよ、双杀剑を破れ（巨石群）
熟练度：3回合内击破グローバイン
STAGE52　ディラド、觉醒（ディラド近海）
熟练度：3回合内击破アベル
STAGE53　新たなる侵略の手（ゼダンの门内部）
熟练度：击破ダンゲル
STAGE54　炼金术师の想い（月近海）
熟练度：击破アルフィミィ
STAGE55　乐园の归还（フォン・ブラウン）
熟练度：在地方机体少于12以前击破ガドー

第五章 奪還篇

STAGE56　策谋の宙域（アナハイム）
熟练度：击破マシュマー
STAGE57　燃えて走れ、姉弟战士（废弃コロニー）
熟练度：第五回合前击破デビルサターン
STAGE58　魔神转生（ディラド近海）
熟练度：击破シャピロ
STAGE59　动き出す幽鬼たち（ルナツー内部）
熟练度：击破ジェリド
STAGE60　常暗の国　（ストーンサークル2）
熟练度：8回合内敌全灭
STAGE61　绝望の宇宙に（星の屑コロニー上）
熟练度：击破ガドー

第六章 "地球圏混乱篇"

STAGE62　明日への勇气（ネルガル月面ドッグ）
熟练度：3回合内击破元一朗
STAGE63　悠久なる风（フロンティアコロニーI）
熟练度：击破カロッゾ
STAGE64　探求者（ソロモン内部）
熟练度：击破アルフィミィ
STAGE65　坏正双曲线（グリプスII内部）
熟练度：击[illegible]ャロ
STAGE66　コロスは杀せない（メガノイド空间
熟练度：击破コロス
STAGE67　激震する宇宙に（地球近海・ディラド星）
熟练度：击破アルフィミィ

文：慕容非 协力：Silence

《异度传说》小说攻略

PS2	NAMCO	RPG	1人
	2002年2月28日		165KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘		

最近攻略的速度有点慢了下来，原因在于游戏已经进入中后期，情节高潮此起彼伏，没有什么地方能够删改，为此希望喜欢这款游戏的朋友能仔细翻阅，你会发现这个游戏会带给你很多……很多……

最后有热心读者罗嘉写来的评论，写得很好，大家也可以先看看评论，再看小说攻略，心境会有很大不同的。

Xenosaga





一道强光照亮了整个宇宙，在那光芒中グノーシス灰飞烟灭，然后那些光芒又再度回到了KOS-MOS的体内，而KOS-MOS的眼睛也变回了红色……

"怎么赢得那么轻松？"舰长马休斯看到这一幕觉得非常不可思议。

阿林也觉得不可思议："主任……刚才那是……我们的幻觉吗？"

"竟然把グノーシス吸收了……我不记得有这样的武器装备，到底是……"

"行了，反正我们已经把グノーシス击退了，就不用再想那么多了。"

正当所有人都在庆祝胜利的时候，只有希恩一人在想：我还是不了解KOS-MOS，凯前辈，这是你的愿望吗？这是KOS-MOS真正的能力吗？

画面转到在小行星プレロマ。

士兵向马古利斯司令报告道："刚才安德鲁中佐的S.M.S. 识别信号消失了。"这个消息等于说安德鲁已经死了。



马古利斯听了后一点反应都没有，连眉毛也没皱一下……

"那U.M.N. 呢？"

"从亚空间移动的路线推断，在位置2100－783。"

"知道了……"

在战舰デュランダル上，エルサ的船员们都来到舰桥向救他们的Jr. 道谢。

拉奥斯："真是谢谢了。"

Jr.："这个以后再说吧，现在电脑有点问题，先把这个解决。"

阿林觉得很奇怪："你们认识？"

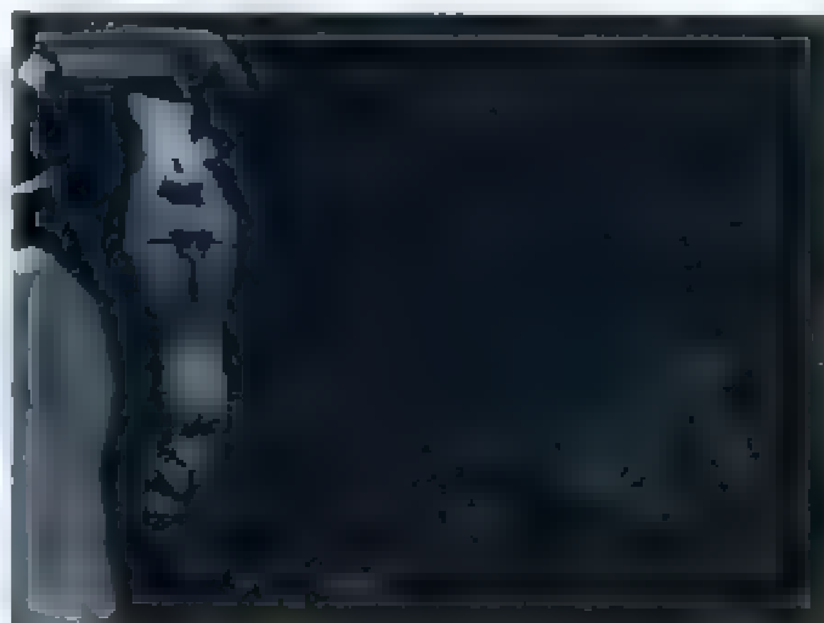
"老大，他是我们的老板啊！"马休斯连忙回答，"对了老板，他们是我在路上救来的客人，他们想去第二ミルチア，现在该怎么办？"

"再怎么说他们也算是客人，我看我们先回ファウンデーションへ财团修理，以现在的情况是到不了第二ミルチア的。"

希恩一听便惊讶地说："ファウンデーションへ财团！银河十大财团之一的ファウンデーションへ财团？那你不就是……"

Jr.："这没什么的啦，只不过是做一点小生意而已。"

阿林看他们聊得那么起劲，醋坛子又翻了："主任，不可以和那些人有关系的，上面知道了就会……"



话没说完Jr.就立马封住了阿林的嘴巴："喂！老兄，我听到了，要不要我把你扔到太空去？"

"啊！不用了，对不起！"

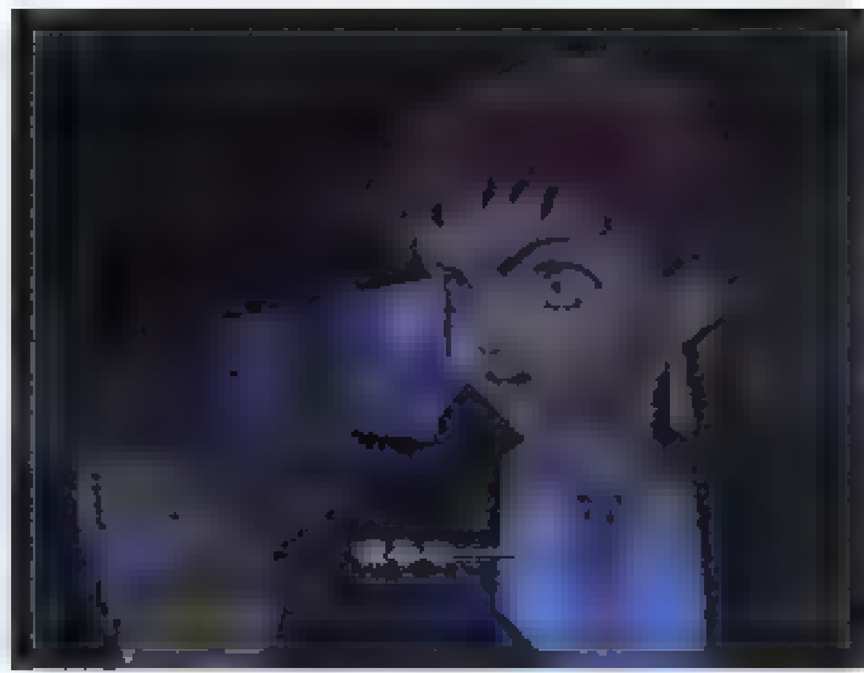
卡奥斯也来凑热闹了："不错的提议，就这么办吧！"

说到这阿林的腿都软了，Jr.一看笑着说："别当真了，说笑而已。"

就这样，战舰デュランダル载着一片欢声笑语踏上了返回ファウンデーションへ财团的道路。然而不祥的白色从漆黑的宇宙中显出了身影……

凌乱的梦境不断围困着Jr，眼中闪耀着爆炸的火光，世界全然是一片战争的创痕。空旷的地面，那只猫，那只幼小的生灵躺在地面上，象征着一切死亡的标符。

"该南　该南！"一个人影从上空掉落了下来，重重地落在地面，将那只项圈上著刻有"该南"二字的猫所在的位置替代。一瞬之间，对这名字呼唤的对象却变成了另一个人，另一个面容和Jr.相似却有一头黑发的男子。



“该南（ガイナーン）！不要放弃！马上就会结束的。”深蓝色的瞳孔中得到的回应只有死一般的沉寂。背后一片光芒万丈，“阿尔贝特！”Jr断声叫着这个名字。

从梦中醒来，方才的激动迷乱仍然在耳边回荡。手心中鲜红的编号“666”，像是永远磨灭不了的耻辱标记，刺痛着Jr.的眼。

（编注：“该南”是神给摩西的应许之地，圣经里作“迦南”）

翌日。

隔离格纳库极其深邃的幽暗将众人慢慢吞入，在他们面前，ゾハル拟似体在两边排开，带着封印记号的表面一如刻满箴言的世界之柱，令他们惘然而崇敬。

“这里的，都是些什么呀？像是要封印着什么东西……”M.O.M.O. 的声音在这广间里回荡。

希恩：“这么大的箱子……桥左右各有6个，正面还有一个……总共有13个。”

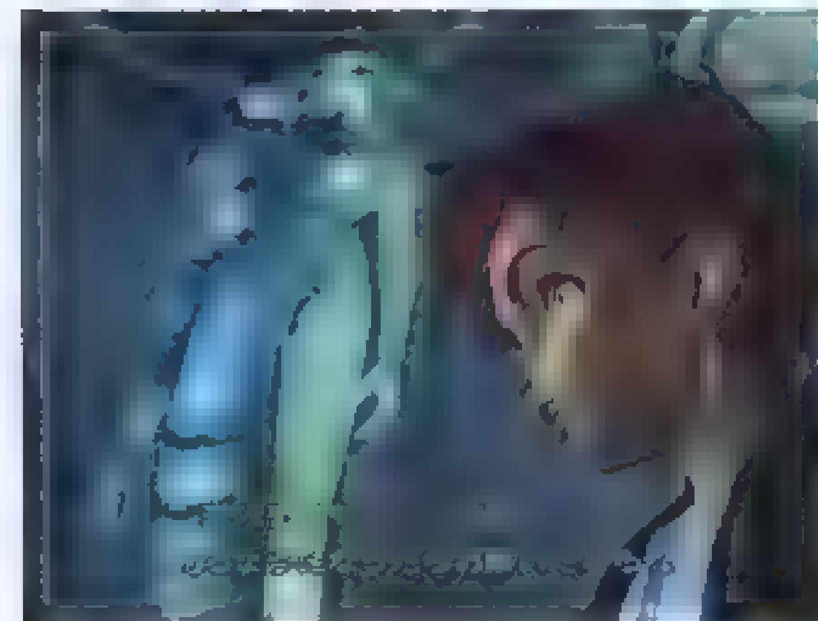
齐格：“好像每一个箱体上都标着名字。”

希恩：“西门（彼得）、安德烈、大小雅各、约翰、腓力、巴多罗买、多马、马太、达太、西门、犹大（圣经中十二使徒）……最后的是，‘玛利亚的孩子’……‘玛利亚的孩子’，好像在哪听说过。”

“一看就知道这里是放置货品的地方。这些……”Jr.指着那些拟似体，“全部都是拟似体。包括刚才回收的那个全部都封印起来了。”

希恩：“为什么ゾハル会在这里？”

Jr.：“啊。只不过是我们生意的范围比较广罢了。在这个时代中，谁都无法逃避开与グノーシス作战的问题。对于联邦而言，这一些也都是适时的准备。”



M.O.M.O.：“这条路的尽头是什么房间？”

Jr.沉默片刻。“……看到了心情不会好的。”

M.O.M.O.眨着眼：“看到了就会心情不好呀？”

Jr.侧过头去，没有人看得清此刻他的表情，“算了吧，最好还是不要进去。”

“真是范围广阔的财团呀。”希恩的话打破了这个僵局，“就比方这座航行舰的武装，就算是一般的战术强袭舰也是比不上的呀。你们究竟是……”

“只不过是原来隶属于政府的一个机关而已。”Jr.的回答仍然是那样的模糊，令人很难琢磨清楚，他还不想让外人知道，“好吧。既然你们想看就请吧。”

门缓缓转开，显出那些盛满防腐液的容器，僵硬的躯体，变异的表面，希恩不由叫出了声。

“早就劝过你们不要看的。”Jr.的双眼也不觉变得悲哀起来，“这些都是人类感染上グノーシス的变异体。”

“变异体……好像听说过。”齐格对着那恐怖的躯体，“大部分的情况下，被グノーシス感染上都会像现在这样白化的。”

Jr.：“也许还有这样珍稀的品种。我们将她称呼为‘贝蒂’，看上去确实非常的可怕。不过虽然是这样，还是不想用编号或代称来称呼她，因为只有死人才会……”



M.O.M.O.：“是女的吗？”

Jr.：“我们最后见到她时可以确定是个女孩子。”

齐格：“把人类变作グノーシス……那些家伙的整体还是无法确认吗？”



谁也不曾看到，在他们谈论变异体时，希恩的脸色会变得那么难看，仿佛同时触及了她什么不堪回首的过去一样。

Jr.：“我们捕获的グノーシス标本还有很多，但到目前为止还是无法找到可供解明这些家伙正体的参考。现在只能确认他们的构成物质，你们知道吗？”

齐格：“不。”

Jr.：“NaCl……也就是盐。构成他们半透明体组织的主要成分是水和钠离子。但是如此简单的物质为什么会构成眼前的这种形态却无法解释。和它们接触过的人类无一例外的グノーシス化已经成为事实，也有其他人认为这是一种新的病毒，或者是来自于其他次元的生物。至今为止各种说法玉石混淆，谁也得不出定论来。”

一阵不适强烈地冲击着希恩，可怖的影子，令自己难受的感觉，不想拾起的记忆在面前如电光般闪回。

“真的，没有例外吗？”

Jr.显然没有发现希恩的反常。“没有。至少据我所知都是这样的。现在判断最有可能的还是来自其他次元的生物，本体一定还有我们不了解的地方。但是，他们对人类抱有敌意是完全可以确认的。”

希恩恍若有思：“对人类抱有敌意的存在物，本来就不会少……”

阿林发现了希恩的不对，“主任，怎么了？脸色这样难看。”

希恩却只是掩饰而已。“没什么，没……是从什么时候开始发生这种事的呢？”

Jr.：“未通过正式记载的据说几百年前就已经有所发生。然而，自从那个事件之后，グノーシス正式跃上了历史的舞台。”

希恩：“那个事件……”

Jr.：“ミルチア纷争。仅仅是出于某个男人的野心，就这样打开了不该打开的门。ヨアキム·ミズラヒ，将前所未有的灾难从这个世界中解放出来……”

“ヨアキム·ミズラヒ！”希恩显得无比惊诧，“世所罕见的科学家，创立U-TIC机关的始祖？”

Jr.的嘴角露出了鄙夷：“是一个狂人。因为难以抑制住对グノーシス的好奇心，而将它们召唤了出来。”

“狂人……”M.O.M.O. 不解的语气其他人同样没有注意到。

Jr.：“ファウンデーション基金会（ファウンデーション的前身）正是在这一事件发生后通过迁都的第二ミルチア政府所设立的，为的就是查明事件的真相和研究对策。这也是我们本来的任务，然而经过数年的和平之后，特别是对ゾハル的管理使基金会的维持变得异常困难，所以转向了财团化，之后的一部分民营附属商业为基金会赚来了大笔的资金……”



每一个人都在听着Jr.的话，唯独M.O.M.O. 一个人慢慢走向门外，地上的影子往前蜿蜒着，却在片刻之后静止了下来，“爸爸……不会是那样的人……”

因为M.O.M.O. 的走失，希恩必须去找她。线路很简单，坐区域通道车去パークエリア就可以了。

公园之内，灯光媚影的夜色披拂着孤单的M.O.M.O.，她捧着那类似萤火虫一般的清洁用纳米机械，轻声对它们倾诉道：“你们是怎么想的呢……狂人ヨアキム·ミズラヒ……爸爸真的是那种人吗？像我们这样，被爸爸创造出来的レアリアン也会是有害的东西吗？”

纳米机械自顾飞走，留下一点荧光在M.O.M.O. 的眼里，还是没有谁回



答她这个问题。

"M.O.M.O. ，怎么会一个人在这里的？怎么了？"希恩和KOS-MOS走了过来。

"希恩。"M.O.M.O. 抬起头来，忧伤的神色反而现出一丝淡然来，"M.O.M.O.，是ヨアキム·ミズラヒ创造出来的。"

希恩在边上坐下："嗯，而且他所提倡的百式レアリアン计划也对联邦做出了贡献。"

M.O.M.O. 又低下头去："希恩……M.O.M.O. 不认为爸爸是个坏人。"一阵沉默，"不过，现在我自己也说不清楚什么。"

"自我同一性的扩散……这永远是一个难解的问题呀。"

希恩抬头看着那些萤火虫，"这座航行舰上配备了很好的环境虫呀。'Environmental bug'，保障封闭空间清洁的纳米机械。这个就是ミズラヒ博士的……不，是科学历史之中很有贡献的发明呀。这些小家伙，正是为了造福这个世界而被人工制造出来的，就和你们レアリアン的创造是一个道理。虽然和人类相比，从诞生至今还没有太漫长的历史，但是也一样是这个世界全体构成中非常重要的要素呀。我对于一般认为ミズラヒ博士是危险人物的看法一直抱有疑问，环境虫就是一个很好的例子。而且在我读过博士有关レアリアン的著作中感到了非常深刻的思想。"



"现在对グノーシス技术的发展，事实上也有赖于ミズラヒ博士遗留下来的グノーシス基础研究。"这时KOS-MOS也跟了过来。

"说得好呀，KOS-MOS。"希恩对KOS-MOS表示了赞许，"现在的反应真是不错。感情的共鸣，这是构成人类关系的重要因素。"

KOS-MOS："经过判断，我认为现在是有必要促进人与人之间关系圆滑化的场面。能够产生作用我感到非常荣幸。"

KOS-MOS的话令M.O.M.O. 掩嘴笑了出来："KOS-MOS真是个有趣的人呀。"

希恩也不禁微笑了起来："确实是一个不太容易听话的孩子。"

然而片刻之后，M.O.M.O. 的情绪又低落了下来。

"还一直没有见过爸爸呢。不过，到现在为止还一直能想起在M.O.M.O. 出生时，耳边留下的爸爸温柔的声音。只要多做好事，M.O.M.O. 就会变成真正的人类。虽然有点模糊，可我一直都记着。"



希恩："是啊。多么美好的回忆呀。"

两人一同看向星空，任群星在无言里闪烁，思绪各自飘摇。

"主任！告诉你一个好消息！"阿林跑了过来，"这艘航行舰在ファウンデーション财团总部着陆后，就能够去第二ミルチア了。"

KOS-MOS："这么说来，我们马上就要到第二ミルチア了。"

阿林："是啊。不过因为エルザ还在修理，船长的心情可不怎么好。"

希恩："毕竟发生了那么多事嘛。不过一到了ミルチア，也许心情就不会那么糟了。"

阿林："可不是吗。只是单纯的偶然呀，我想以前搭乘的航行船已经不错了，不过エルザ的设备却更加完整。就算是遭遇グノーシス，这艘飞船的装备也……对了，去过休息室了，竟然还配备有迷你酒吧和各种娱乐设施呢！"



阿林手舞足蹈的样子令希恩不由摸头："什么跟什么呀。这都是在勾引你口袋里的现金呐……"

エルザ慢慢驶入ファウンデーション财团总部，瑰丽的建筑令得希恩等人都一时为之惊叹。入港之后，迎面走来三位



迎客者。当前一人满头黑发，但相貌居然与Jr.有几分相似。

"该南·库锐！"齐格一下子认出了面前这位大人物。"ファウンデーション财团总部的代表理事。"

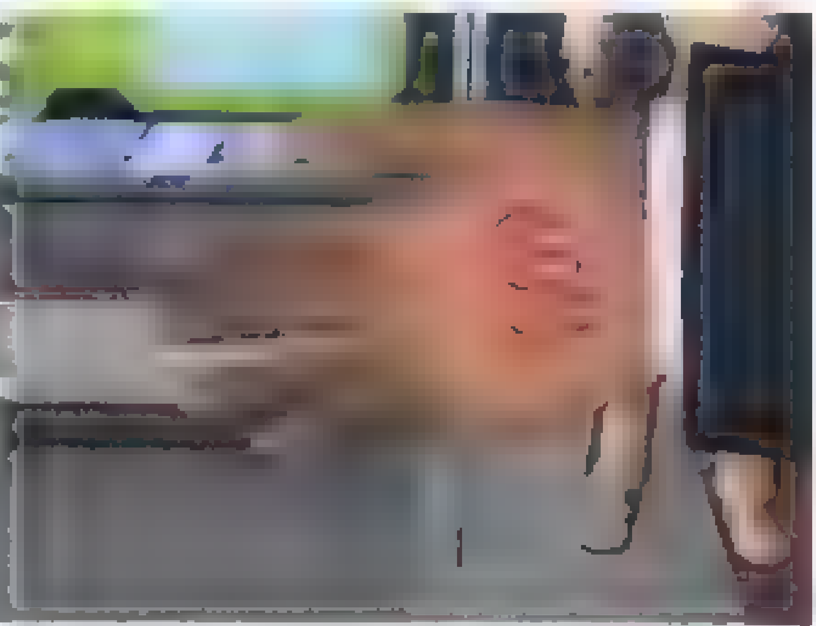
"Jr.君。"在希恩眼里，似乎又见到了一个Jr.。

但该南随即便很有礼貌地向希恩打着招呼。"初次见面。欢迎来到ファウンデーションへ。"

伸出手时可以清楚的见到标为"669"的编号，越发让人怀疑这位理事和Jr.有着怎样特殊的关系。

该南似乎永远是这样彬彬有礼："大部分的事情已经从马修斯船长和卡奥斯那里听说了，一切没有问题。"

"是，是的。"希恩抬头看向这个从未见过的男子时，双眼似乎有些朦胧，自然更不会注意到边上用更朦胧的目光看着她的阿林，"承蒙照顾，多多打扰了。对不起，我在没见过的人面前总有些失礼……"



希恩伸出手去，但该南却已走向了M.O.M.O. 那边。"你就是M.O.M.O. 吧。我从接触小委员会ユリ·ミズラヒ博士那里听说的。一定会把你安全的送到ミルチア。"

M.O.M.O.："是，从妈妈那里……请帮忙，一定要让我见到妈妈。"

该南："可惜她一直都很忙。"

M.O.M.O.："是吗？总是不能见到她吗……如果接到了她的通信，请一定要让M.O.M.O. 知道。"

该南："好。一定。"

该南离去之前眼中似乎别有不一般的内容。走入办公室时，他边思考边说道："那个叫KOS-MOS的，能力真是不一般呀。完全和以前见过的试作型不同，甚至能和拟似体发生共鸣，产生希尔贝特力场。本来听说原型曾经受损，但现在看来根本还有不为人所知的事实。另外，那个KOS-MOS的管理者，叫希恩的，看来也并不简单。"

Jr.腿架在办公桌上："但相对于我们的能力而言，只不过是一个普通的人类而已。"

该南："不能排除并非普通人的可能性。"



Jr.："是吗？看起来不过就是一个普通的女孩子罢了。不过，她似乎知道有关'那个计划'最高机密的一些情况。"

该南转过身去。"是ゾハル计划？"

Jr.："对ミズラヒ的事也谈了不少呢。"

该南："我注意到那个叫M.O.M.O. 的小女孩了，从她的眼睛来看怎么也不像是一个狂人的女儿呀。不过也许是对我们了解ミズラヒ最能产生作用的一个途径吧，始终可以见到受'那个'的一部分影响，这个女孩是レアリアン，也许会有记忆未被刷除的可能性。"

Jr.："她所具有的ミズラヒ影像只是一个虚像，不过也有保留的价值。"

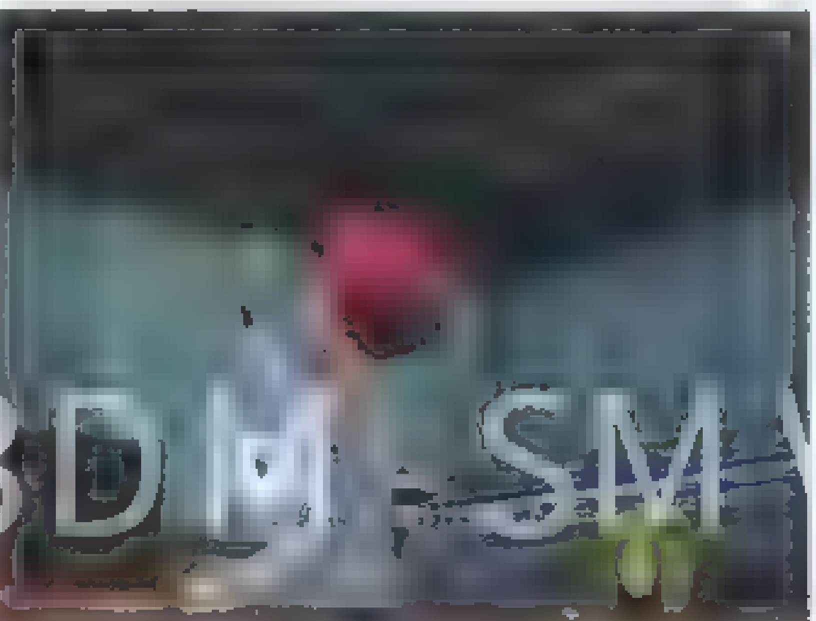
该南看着窗外片刻："你可以约他们去沙滩散散心，也让那个小女孩心情变得好一些。"

Jr.正要往外走时，该南却递给他一个黑匣子，里面放置着一把做工精致的古董手枪，令Jr.这个古代武器收集狂万分兴奋："你不会有什么企图吧。"

该南："没什么。只是对你最近工作表现的嘉奖而已。"

Jr.："简直多余。"

该南："不要拿来乱射呀。比我的年纪都大，应该做出点长者的样子了吧。"



希恩先要回到自己的空间休息，房间

在居住エリア。然后要去ドックエリア和同伴汇合去海滨，但ドックエリア不能直接到达，要去其他エリア中转才行。



在海滨。

换上了泳装的大家正在自在地玩耍着，惟独只有希恩坐在一边，摆弄着微型电脑，却不由回忆起了以前在研究所里的事。

"她也一样是有心的。"恋人凯文的容颜在回忆中清晰如新，"你应该为此感到高兴吧。"

希恩一脸兴奋的样子："看，KOS-MOS 的精神活动！"

凯文："还存在着让她十分感兴趣的现象呢。只是还有些微弱。不过有点接近于意识了……"



希恩："是吗。那绝对有继续观察的价值呀。"

凯文："KOS-MOS 的素子构造忠实再现了人脑的结构，因此并非没有这样的可能。"

回到现实的希恩依然用掌上电脑检阅着 KOS-MOS 的资料。

"和 M.O.M.O. 之间发生的共鸣，那时发生的精神深层领域下的波形一直都处在平衡线形状态下呀，看不出什么……"

"在干吗呢，主任。"阿林走了过来，"到海滩来也一直盯着屏幕。"

"就是嘛。"M.O.M.O. 也来到了座椅旁，"还想和希恩一块玩的呢。咦？这不是 KOS-MOS 吗？真是好复杂呀。"

希恩："是啊。就算是我们未从黑匣子中解析出来的部分也多着呢。"

M.O.M.O.："黑匣子？"

阿林："是的。不过一直都在一点点，一点点地解析。不过又和'以前的情况'有些接近了。就像对 KOS-NOS 所熟知的凯前辈那样。"

"对了，阿林君。"希恩似乎不经意地打断了话题，"Jr. 君和该南好像存在着亲缘关系呢，看起来就象是年龄差异的兄弟一样。"

阿林："听说是用世袭下来的样本克隆而出的。"

M.O.M.O.："我不认为他们是克隆兄弟。基因组配列有很微妙的不同。"

希恩："真了不起，M.O.M.O. 连这些都懂得呀。"

M.O.M.O.："因为 M.O.M.O. 是观测用百式レアリアン呀。不过这样的情况和兄弟也不算有太大的差异，差不多也是同样的构造。"

希恩："碱基配列只要有 0.1% 的差异就完全是另一个人了，究竟谁才会是隐性基因的拥有者呢？"

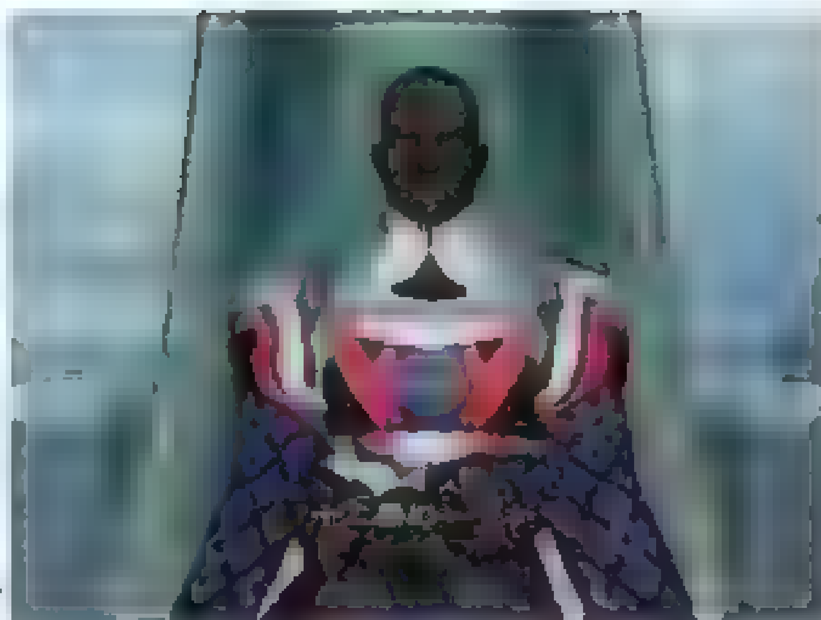
阿林打断了他们的对话。闻声而来的 Jr. 向他们展示了海滩所具有的人工天气调节系统，只是拿出一个简单的遥控器，一按之下万里晴空就立刻雷声滚滚。电光之中，希恩却痛苦地蹲在了地上，不停的重复着"讨厌雷"这三个字。

"希恩。"一边的卡奥斯看着痛苦不堪的希恩，眼中流露出别人所无法具有的深层忧虑。

在屋内，该南正和一人通话。

"好像一直都很忙的样子，海尔玛代表（ヘルマー）。"

皮肤黝黑的海尔玛："啊，漆黑（ニグレト）。你又在干什么呢？"



该南似乎相当讨厌这个称呼。"我不太想听到这个称呼。"

海尔玛："失礼了。可能是还没有适应该南这个名字吧。"

该南："快说吧。有什么事。"

海尔玛："经过判断。你们在前往这里的途中背上了微妙的负荷　联邦巡洋舰ヴォクリンデ上重要而不可丢失的的货物'拟似体'。那是十二个器，和 U-TIC 机关的记录完全一致。"

该南："是的。和先前的行星消失事件中的那个比较接近，U-TIC 机关在其后制造的全部放置在了那里。当然除了那个原型。"

海尔玛："这当然是不可能的。制造出那些东西的那个人'已经不在这个世界'了。"

该南"是这样。还有一件事，他们同时带着接触小委员会的百式观测器。"

海尔玛："难道你想把她送去吗？76小时前，将他们置于你们自己的货船严密保护下，你所特有的能力是能够借助磁力引发偶发要素。所谓偶然在必然中产生，有位智者是这么说的。现在对 U-TIC 机关的动向已经有所知晓。你们也最好做好警备工作。U.M.N. 管理局也许会插手这件事，现在已经探查到有大规模的舰队移动。"

该南："真是贤明呀。十之八九如果我们手中没有拟似体的话，目的恐怕就是为了抢夺旧ミルチア封印的原型吧。也就是，'ウ・ドゥ'。他们的最终目的是什么还无法完全判明，但绝对不能让那个东西再一次觉醒，无论如何都不能。"

海尔玛："了解。在你们到达之前会做好准备的。很高兴能再次见到你。"

希恩要从海滨回住所，期间可以去第 26、27 区的街道找宝物和购买装备，因为下面有很多艰苦的战斗等着。接着去デュランダル的ドックエリア，在エルザ内部找到阿林。

小行星プレロマ。马古利斯司令正在和一位博士通话。

博士："出力为 50806LPP，还不足规定值的 3%。当然也不可能打开通往 LostJerusalem 的门。要继续探索门的所在。都说过多少次了，拟似体是不可缺少的设施。可你们就是不重视，把那么珍贵的遗产都遗失了。剩下的部件拼凑在一起实际的效果何止是五十步和百步的区别！ミズラヒ他们在没有原体的情况下能够达到那么高的成就！"

马古利斯："实际上是那个狂人远远胜过你们吧？我只不过说的是客观实际。"

博士："从某种观点看，那个人，在这个宇宙中根本不存在能出其右者"

马古利斯："就这样吧，总帅还等着回音呢。发动 401 计划。"

博士："401 计划吗？多少有些牵强吧？"

马古利斯："ミズラヒ的百式已经交给了海尔玛的手下。已经闭锁的旧ミルチア宙域在 U.M.N 转移柱的解除 CODE 记录也已经消去了，只剩下那个还在。可不能再遗失了。Y 资料也好ミルチア也好，都是一样的重要。他就只为了这个。"

博士："我可不喜欢，那个男的，和ミズラヒ的眼睛一样，和你也一样。"

马古利斯："那，就等你的好消息了。"

这时，"总帅"联络到了。马古利斯向他报告直接的状况。所谓的总帅就是在巨大的白色机甲中的白发青年。马古利斯请求总帅动用ネピリム的歌声阻止ファウンデーション和第二ミルチア政府接触。

屏幕那端的男子并不表示反对，也欢迎马古利斯到他那里去做客。

马古利斯回答："我可没有你那样的

恶趣味。”

这反而令那男子愈发开心。



通讯结束后马古利斯的助手贝蕾格莉：“阿尔贝特——U.R.T.V ，生命循环法产生的怪物——生命循环的变异体经常会出现精神上不安定的情况。那个安得鲁也是这样。你不担心他会突然——”

马古利斯：“这个不用担心，时间是无法束缚他的，他的兴趣只在那个レアリアン上。”

贝蕾格莉：“真的要使用ネピリム的歌声么？”

马古利斯：“你有没有听说过，那歌声——会使一切变得疯狂。”

莲花座一般的ファウンデーション继续在空间航行。他们请求第二ミルチア的入港许可。这时Jr.在沙龙前找到了M.O.M.O. 。

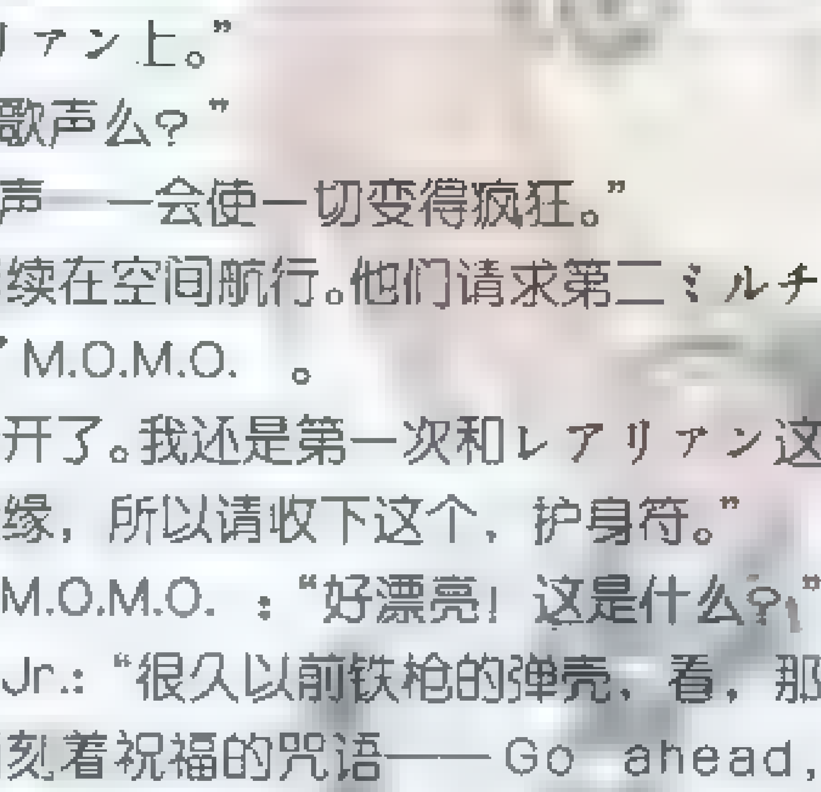
Jr.：“到了ミルチア的话大家就要分开了。我还是第一次和レアリアン这么投缘，所以请收下这个，护身符。”



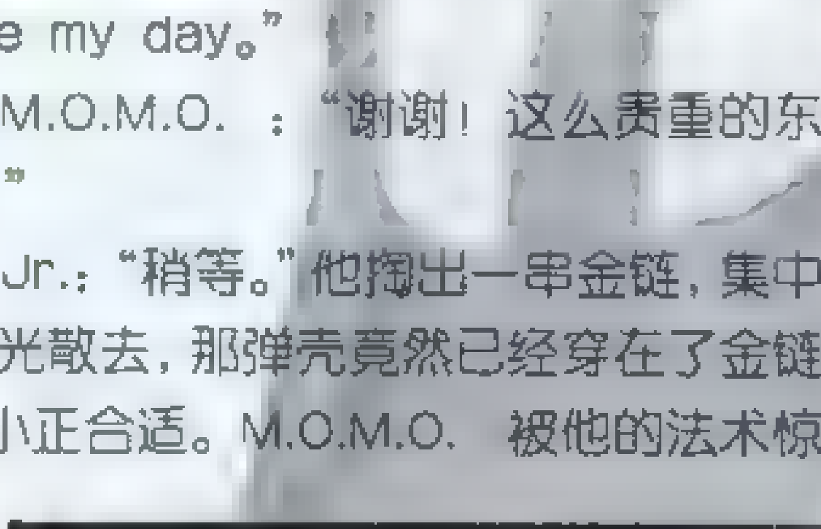
M.O.M.O. ：“好漂亮！这是什么？”

Jr.：“很久以前铁枪的弹壳，看，那上面刻着祝福的咒语——Go ahead，make my day。”

M.O.M.O. ：“谢谢！这么贵重的东西！”



Jr.：“稍等。”他掏出一串金链，集中精神在双手中，发出一团金色的光芒。金光散去，那弹壳竟然已经穿在了金链上。他交给M.O.M.O. 戴在手腕上，大小正合适。M.O.M.O. 被他的法术惊呆了……



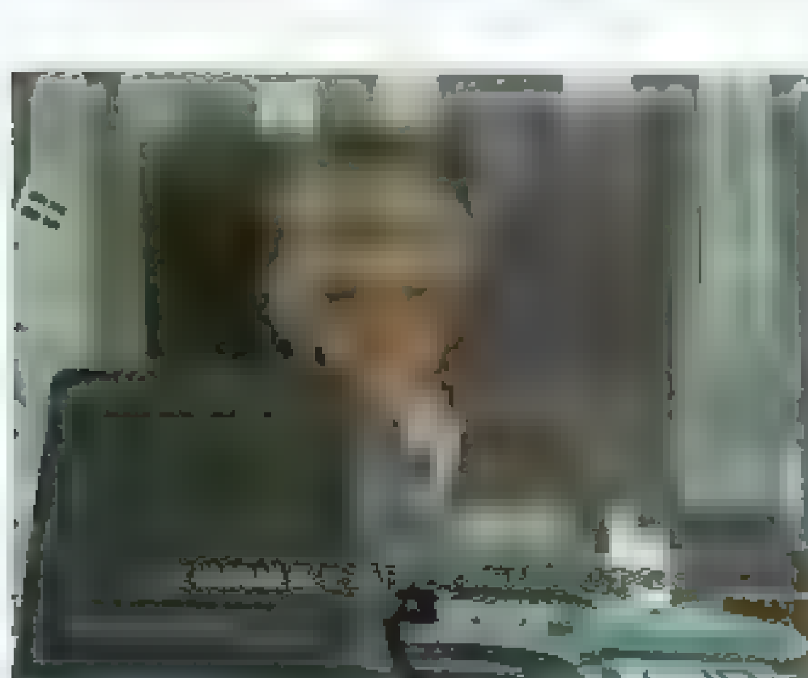
与此同时，前来迎接ファウンデーション的却并不是友好的入港申请，而是——联邦舰队！



在联邦议事堂，银河联邦的各位代表们正通过超光速通信开会，屏幕上出现了联邦舰队ヴォクリンデ遇难时的情景，但奇怪的是，攻击方居然变成了ファウンデーション的巨大战舰デュランダル！是谁把デュランダル攻击U-TIC机关战舰的录像合成变成了这个？代表们却被这个假象所蒙骗，认为ファウンデーション背叛了联邦。殊不知这正是U-TIC机关安插在议会内部的奸细做下的好事。联邦的其他成员一直对ファウンデーション利用原来ミルチア纷争的特权独占ゾハル不满，现在一并爆发出来，连接触小委员会代表ユリ・ミズラヒ的意见也加以否定。

联邦军队正式对ファウンデーション发出解除武装的投降宣告。希恩等人看到屏幕上デュランダル攻击ヴォクリンデ的录像惊呆了！他们是ヴォクリンデ的幸存者，可以证明ヴォクリンデ是被グノーシス攻击的呀？但是这可以被认为是幸存者和ファウンデーション同谋，不足以证明。除非……

联邦舰队的拉碧丝·罗曼（ラピス・ローマン）大尉已经接管了ファウンデーション，她带领该南前往押解地点，却中途掏出了联络盒，是海尔马代表！原来海尔马代表一直怀疑联邦议会中有U-TIC机关的奸细，罗曼大尉就是他派遣入军队中潜伏的内应，该南只要配合她的行动就可以了。这时，VECTOR的CEO突然向海尔马发来了EPR通信。



Mr.威尔海姆（ヴィルヘルム），单单从相貌上怎么也看不出如此年轻的他是怎样当上上届枢机院议长的。

威尔海姆的旗舰曙光正在向ミルチア进发，他认为现在的状况是U-TIC机关在背后组织的阴谋。他们的目的只有一个，那就是沉睡在ミルチア的ゾハル原体以及“ウ・ドゥ”。决不能让它再度觉醒。他授权给第二ミルチア政府使用KOS-MOS以利于调查。毕竟离ゾハル计划的实际运作也还有一段时间，而且这也是VECTOR第二开发局收集KOS-MOS实体数据的好机会。



临时禁闭室，大伙也在讨论这次的事件。罗曼大尉也向他们表明了身分，在这各方斡旋的短短几小时里，必须找到无懈可击的证据证明ファウンデーション的清白。ヴォクリンデ黑匣子中的纪录和联邦得到的录像在时间轴上是一致的，U-TIC机关的战斗资料由于Jr.的“西部片表演”也遗失了。デュランダル自身的交战记录不能证实自己的清白。而且那都是泛用资料库，有被修改的可能。只有被加以公认的3A级别保护的资料才能有足够的证明效果。可要到哪里去找相当于联邦政府MOTHER FRAME和U.M.N.的操作系统那样级别的东西呢？

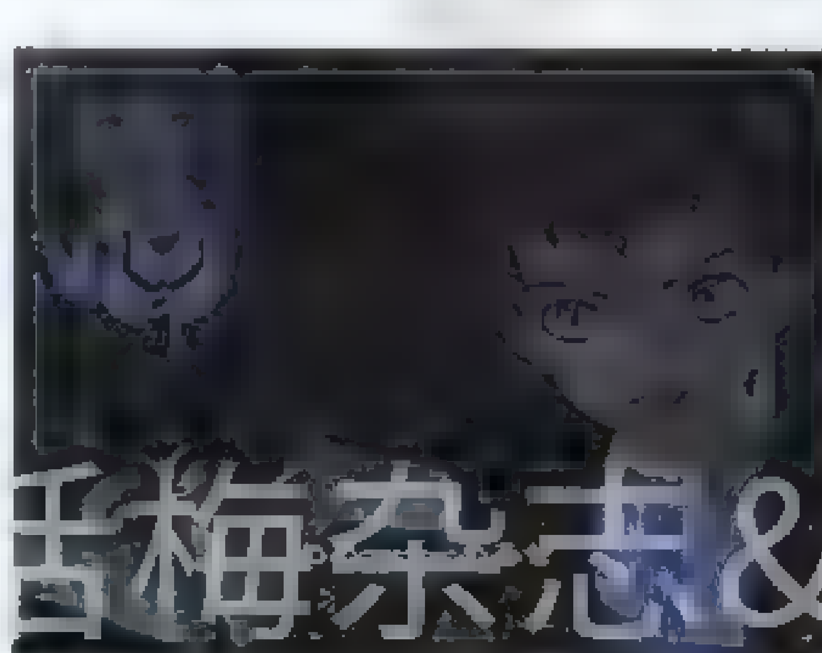
希恩猛地想起：“有的！KOS-MOS！”但是要复制KOS-MOS的记录必须要有本社和联邦政府两个秘匙才行。除非潜入エンセフェロン模式的假想体验和KOS-MOS进行接触而取得复制资料。但在这个没有潜入设备的地方又要怎样做呢？只能使用调整槽的简易潜入指令模块，即使这违反了本社的第一规定。除此之外，没有别的办法。罗曼大尉要他们假作潜逃现场，打伤自己和卫兵，立刻出发前往エルザ的KOS-MOS调整室。潜入的希恩连旁边的Jr.等人的意识也都一起拉进了エンセフェロン的假想之中。

从被关押的房间逃出，来到ドックエリア，由于エルザ门口有卫兵把守，为此从下方的楼梯绕圈来到エルザ的甲板上，打开舱盖后进入。

希恩睁开眼睛一看，眼前的不是KOS-MOS，而是一座破烂不堪的大厦。

“不会吧……”

天空中响起了阵阵雷声，突然周围的景物变成了一个公园，而希恩发现小时候的自己正坐在秋千上玩耍。正当希恩的眼神要和她对上时，小希恩叫着爸爸走开了。



“爸爸……”希恩不敢相信自己的耳朵，她回头一看，已经在记忆中模糊的父亲的影像，现在竟活生生地出现在眼前。

“希恩，来，我们回家吧。”

小希恩：“不去妈妈那里吗？”

“……今天去不了，明天吧。”

然后父女两人牵着手向远处走去……

“不行！不可以！”惊愕了半天的希恩终于开口了，“不能去那边！”

突然一个声音从希恩身后传来：“没错，这就是你和父亲生活的最后一天。”

希恩回头一看，是那个一直出现在希恩梦中的那个女孩。

“我等你很久了，我有很多事要告诉你。”

画面转向Jr.那边……

Jr.、M.O.M.O. 和齐格三个人来到了一个满是狼藉的城市中，天上飘着不祥色彩的云朵，巡逻飞机也在天上来回盘旋。这时远处传来了阵阵脚步声，二人马上找到了一个隐蔽的地方。

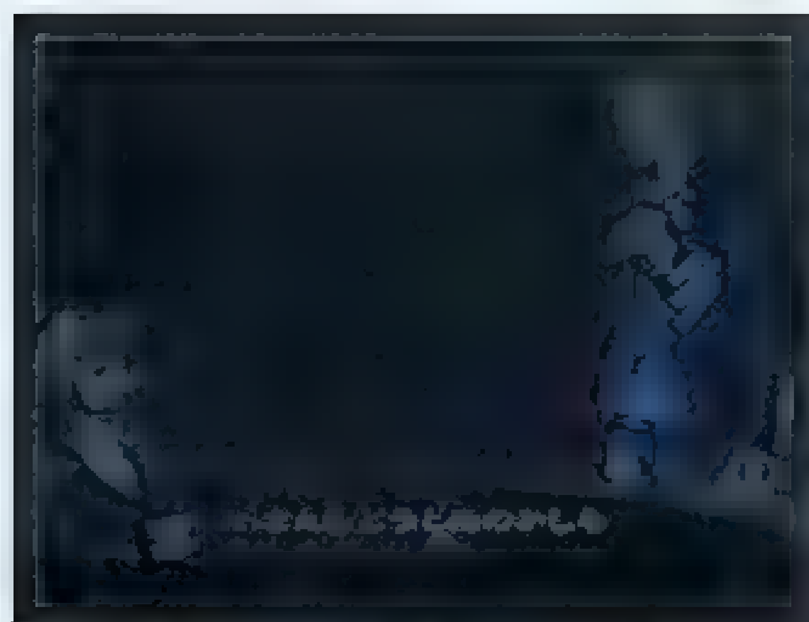
“不可能！”Jr.看着远处走来的一队少年说，“怎么会这样！”

M.O.M.O. 关心地问道：“Jr.先生……”

M.O.M.O. 没有再问下去，因为Jr.现在所表现的眼神十分可怕。

“……那是U-レトロヴァイラス。”

齐格“这么说来这些并不是幻觉，这



是哪儿？你应该知道的。"

Jr. 什么也没说……

"喂。"

"别问那么多！"

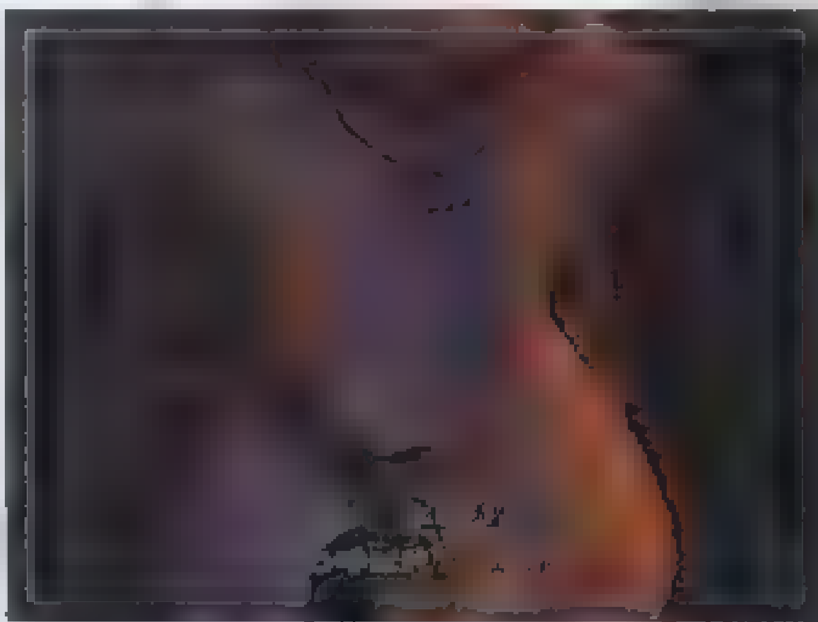
M.O.M.O. 被这句话吓倒在地上，因为现在的 Jr. 言语中充满了杀气。

"我只是想知道我们在哪。"

"哦。这些不是幻觉，我们在我的记忆中。这里是ミルチア……14 年前的。"

说完这些 Jr. 便一人跑开去追刚才那群少年了。

齐格和M.O.M.O. 很快便追了上去，原因是齐格说："在这种情况下一定要群体行动。"



画面回到希恩那边。

"你……一直……在等我？"

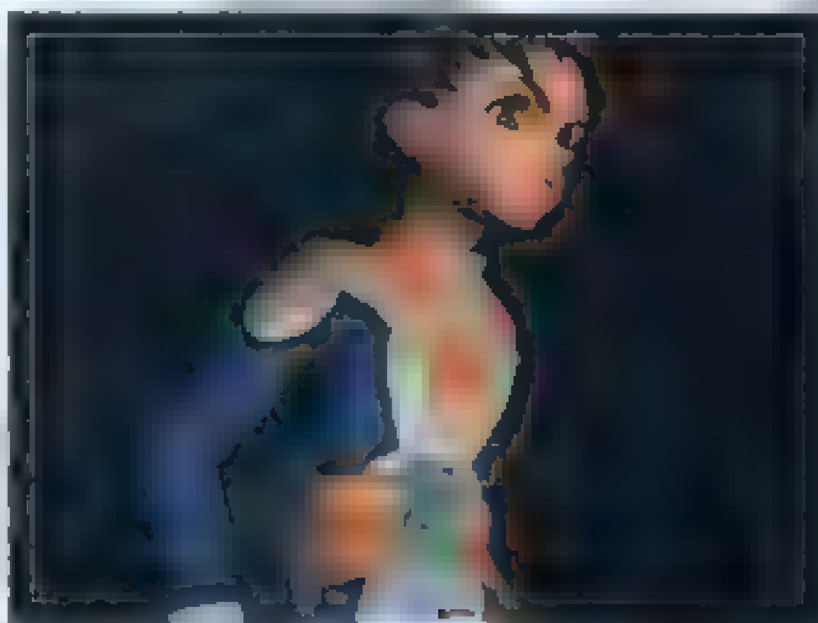
这时卡奥斯和阿林出现了。

"主任，这是哪？"阿林问。

还没等希恩回答阿林，那个少女抓住希恩的手说："我的名字叫娜菲莉姆（ネピリム），这个名字从我刚存在时就有了。"（编注：又是一句莫名其妙的话，等以后查阅资料后再加以说明。）

画面再度转向 Jr.，一幅骇人的场面展现在M.O.M.O. 等人眼前……

"可恶，一个接一个地受到污染……"有一个少年拿着枪一个一个击倒了自己的同伴，嘴里不停地喊，"赤（ルベド）！你在哪里！赤——"



Jr. 看着那个黑发少年说："该……南……"

那个黑发少年正是14年前的该南，这时 Jr. 的意识又来到一个大厦内部，这个地方和他在梦中见过的地方一摸一样。该南正倒在地上，而另外一个白发少年好像有什么超能力，向着该南走去……

Jr.："该南！"

正当白发少年要下手时 Jr. 的意识又回到了街上。

M.O.M.O. 抚着 Jr. 的肩关心的说："没什么事……吧。"



Jr. 冷冷地说："没什么。"

M.O.M.O. ："Jr. ……你……"

Jr.："不是跟你说没事了吗！"

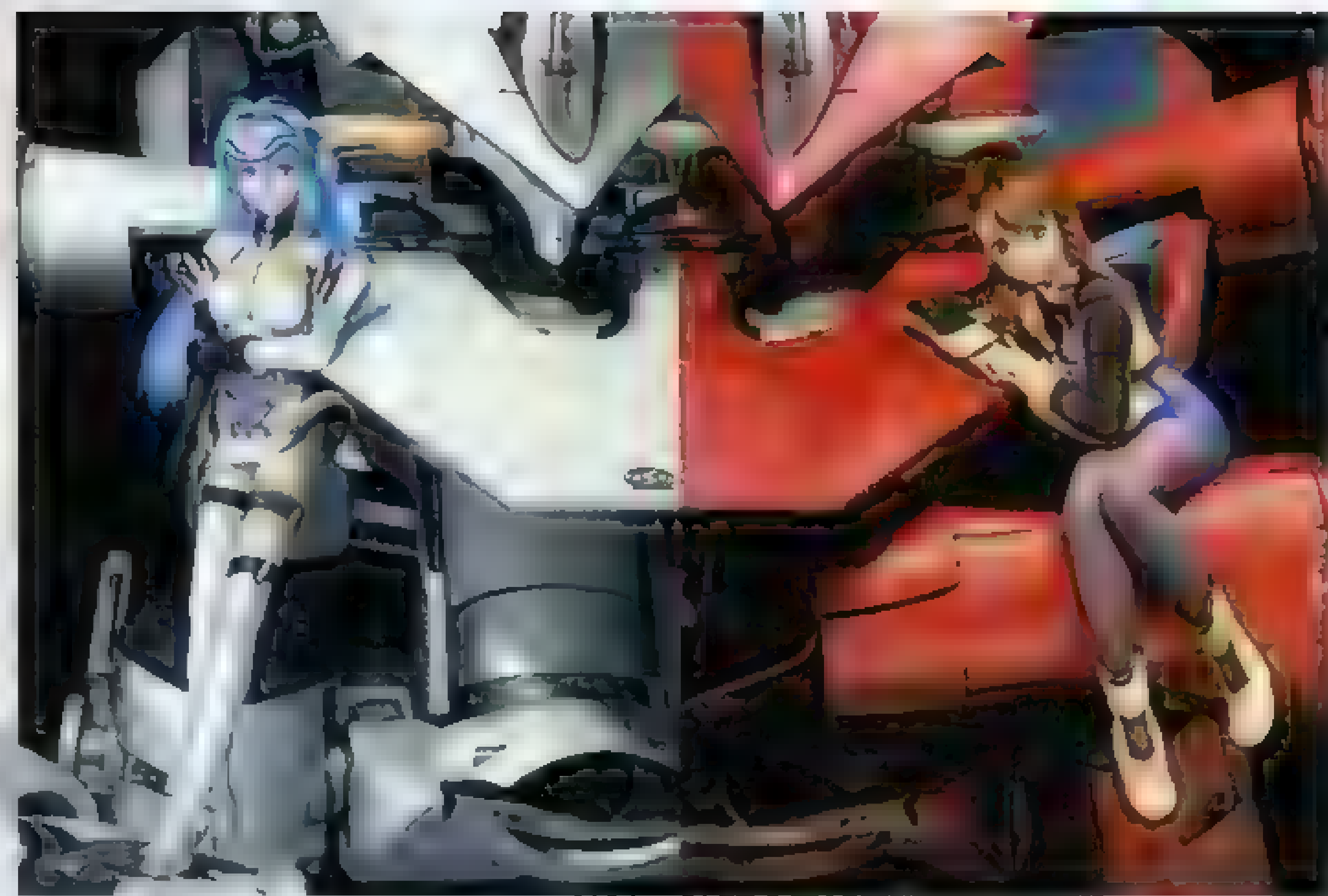
Jr. 这句话深深刺痛了M.O.M.O. 那纯真的心，Jr. 说完后发现自己失态，连忙说："对……对不起，可恶！我们怎么会来这里。"

……

（未完待续）

编注：上一次的攻略中有一句话的涵义很是深奥，阿非在查找资料后总算得知了那句话的涵义。

那句话的原文是"伤みは私を満たしてくれますか"，中文翻译为"伤痛能满足我吗？"（上次有一点失误，对不起-_-b）看上去没什么意思，实际上暗示了KOS-MOS 内心的痛楚……从心理学上来分析，这种情况称为"SELF-MUTILATE"，



说明KOS-MOS 有自残的倾向；从精神学来说是"尼氏自残症候群 Lesch-Nyhan Syndrome"，借以伤害自己来获得自我或他人的认同与注意。如果这里的"伤痛"是指肉体上的伤痛，那对于战斗用机器人KOS-MOS 来说根本就没什么特别之处，这里是指KOS-MOS 内心的创伤。KOS-MOS 本身并不喜欢战斗，这点在游戏后期会体现出来，但身为对グノーシス战斗专用的KOS-MOS 来说，战斗就是命令，也是她的工作，然而别人却把KOS-MOS 当作是战斗用的"工具"，对KOS-MOS 惟一眷顾的地方就是KOS-MOS 能战斗。"想让自己和人一样"、"想成为人"这两点是游戏中所有合成人（M.O.M.O. 等人）与高智能机器人（KOS-MOS）的共同愿望，KOS-MOS 知道自己不能成为人类，但她的内心希望得到别人的认可和关怀，KOS-MOS 能有这样的想法和希恩、凯的研究开发是息息相关的。KOS-MOS 为了在人类面前吸引他们的注意力，经常做一些极为危险的事情，比如在エルサ的船尾和无数グノーシス战斗，还有后面在天之车不顾自己的性命搭救希恩，还有在最后为了调整エルサ进入大气层时的角度进入大气层等，都能看出KOS-MOS 内心的空虚。

ウ·ドゥ、666、669 和 U-レトロヴァイラス的说明

游戏中该南、Jr.、娜菲莉姆等人多次提到了"ウ ドゥ"这个词，游戏后期KOS-MOS 与ウ·ドゥ交战时表示ウ·ドゥ具有绝对的力量，不是普通力量所能打倒的。而惟一能击败ウ·ドゥ的力量就是U-レトロヴァイラス。U-レトロヴァイラス是指Jr. 在KOS-MOS 的エンセフェロン假想中见到的少年兵团。从Jr. 和该南间的关系来看，他们应该是U-レトロヴァイラス的队员，也就是说他们拥有对抗ウ·ドゥ的能力。大家也应该注意到Jr. 和该南手上 666 与 669 的红色数字吧，在《新约圣经》中有一段是这么写的：

它又叫众人，无论大小、贫富、自主的、为奴的，都在右手上或在额上受一个印记。除了那受印记，有了兽名或有兽名数目的，都不得做买卖。在这里有智慧 凡有聪明的 可以计算兽的数目，因为这是人的数目，它的数目是六百六十六。（启事录 第十四章 16－18 节）

如果按照经文所说的话，那么右手写有666的Jr. 就是"恶魔"，而Jr. 又是U-レトロヴァイラス的成员，U-レトロヴァイラス又有对抗ウ·ドゥ的能力。在《圣经》中"上帝"和"撒旦"是绝对对立的，那么ウ·ドゥ的身分就是"上帝"或者是"神"……







真正的乐园是失去的乐园
——评《XENOSAGA》

文 罗嘉

不是所有的RPG游戏都可以被称为"史诗"，然而高桥哲哉和他的《XENOSAGA》却绝对不只是"史诗"。在这部优秀而深奥的游戏里，你可以找到你想找到的一切：科技、神学、宗教、生命以及围绕宇宙本身的各种谜团……



美国好莱坞的内部人士曾经说过："娱乐公司本身是生产快乐的工厂，制作者关心的是消费者口袋里的钱，至于其间偶尔生产出的个别艺术品，那纯属意外。"也许庵野秀明的[illegible]这种商业得发臭的理论在原本就是存在主义大行其道的日本发扬光大得过了头，靠在动画中大肆引进宗教和神学而一举成名，但若如此看待已经被摆上神坛的"《XENO》系列"就未免有失偏颇，虽然由于其第一章由于流程过短已经被人指责有骗钱之嫌。

创作本身是在一定的时空内进行设计形式的活动，例如音乐可以称得上是时间的艺术，而建筑则是空间的艺术。那么《XENOSAGA》中的世界又是怎样的时空呢？从前作起，即使有语言的障碍，我们都或多或少能感觉到[illegible]的庞大和气势的宏伟。在本作中，随着画面与系统的升级，这种感觉[illegible]越发强烈。



高桥的剧本是一个奇迹，而[illegible]使派厂商NAMCO[illegible]本身更是质量的保证。即使不更换厂商，SQUARE也有资金投入制作，可是依照该公司近来那种华丽但飘忽的风格，要想完美再现高桥那厚重的剧本几乎是不可能的事情，好在制作组很明智地投入了NAMCO的怀抱。对于[illegible]近来财务状况的窘境，大家也都心里有数，所以对于过短的剧情，[illegible]相对较低的制作经费，我们应该原谅NAMCO的任性。

[illegible]本身是人思维的结果，而创作却是真理的发生。作为一部游戏，《XENOSAGA》显然背负了太沉重的东西，一方面是游戏的特性和游戏者的满足感，以及完美的画面和音乐所营造的艺术的巅峰，另一方面是后现代主义和存在主义，乃至整个西方宗教哲学世界观引起的理性之彷徨。甚至可以说，"《XENO》系列"是游戏史上设定最为复杂、背景最为深奥、剧情最为庞杂的游戏。因之，它也遭到了许多人的质疑。

[illegible]我想起有人用来形容高级时装的话语：一场奢华的梦。也许高级[illegible]已经走向末落，但没有了它的巴黎，又怎能[illegible]巴黎？既然第八艺术如此，[illegible]艺术的游戏，没有了"《XENO》系列"这种立于金字塔顶端的明珠，又怎能让整个艺术体系在思想上达到登堂入室的境界？



在游戏中，对宗教神学和科技做了同等而重要的描述，这在SF题材中是很少见的。无论是尼采还是后来作为马克思哲学思想的直接来源、集德国古典哲学于大成的黑格尔哲学，都有所表现。按照蒂利希的文化神学观，宗教是整个人类精神的底层，而宗教信仰所探究的则是人类精神生活中终极的、无限的和无条件的方面。与宗教相比，科学能为寻找上帝提供一条更为切实的途径。在本作深奥的世界观面前，又表现了人造人和人类的[illegible]是随着[illegible]够想到[illegible]看游戏[illegible]炫目的星际大战，谁敢保证那不是人类的明天？

高桥能够理解科学家和神学家眼中不同的世界，这本身就是一件不简单的事情[illegible]家。而《XENOSAGA》首先是一部游戏，[illegible]情的精彩与背后未解的谜团充分显示了剧本在故事方面的[illegible]。"《XENO》系列"的魅力来自各个方面，这或许就是前作[illegible]乐道的原因。《XENOSAGA》第一部所描述的事情只[illegible]瞬间，而这个庞大的世[illegible]存在的。作为纯粹的游戏，有多少人能够静思作品的真[illegible]物的各种真理与爱恨情[illegible]高桥哲哉本人，再加上[illegible]玩家的期望，这一切都将[illegible]游戏走向辉煌的巨大障碍。除非"《XENO》系列"[illegible]面有所作为（动画片不很成功）。正象一句名言所说的那样：真正的乐园是失去的乐园。



以量子物理学为代表的现代物理正对精神越来越倾向肯定，感知世界不仅需要知识，这决不是什么唯心唯物的问题。在进行游戏的时候，我脑中曾经记忆的两个问题突然闪现出来：Is knowledge the same as justified ture belief? Perception is [illegible] our knowledge about the external world, is [illegible] 而这两个问题，正是剑桥大学哲学系的新生一入学就要试图回答的问题。

或许我们不应该将一个游戏抬到如此高的高度，但"XENO"的确是游戏中的例外，从被炒上1400RMB的限定版到玩家的疯狂研究无不能看出游戏对爱好者彻底征服。对于将吾辈玩于股掌之间的高桥大神，除了尊敬之外就是要告诫大神千万不要在科技和宗教中迷失了自我，我们还等着续作呢……

最后，引用奥托评价施莱尔马赫的名著《论宗教》中所说的一段话对高桥和他的《XENOSAGA》作结："他想表明的是，人并非完全限于知识与行为，人与其环境——世界、存在、人类[illegible]的关系也并非穷尽于对环境的纯知觉或影响。他力图证[illegible]假如[illegible]以[illegible]深切的感情，像直觉和情感，来经验周围世界的，又假如一个人由于感受到世界的永恒本质而被深深打动，以致激起诸种情感，像虔诚、畏惧、崇敬，那么，这种[illegible]仅[illegible]知[illegible]要有价值得多。"

文　阿修罗

露娜传说

LUNAR LEGEND ルナ～レジェンド

GBA	GameArts/MediaRings	RPG	1人
	2002年4月12日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战统		

提起RPG，除了《DQ》、《FF》外，最能让人产生共鸣的就是《露娜》了！这款号称"感动了数百万人"的游戏已经成为了经典之作，无论是在日本还是在中国，甚至是在欧美，都有无数的人至今还在反复回味。如今，月之女神终于降临GBA了，究竟是惊喜还是失望，Fans要拭目以待了。

系统简介

基本操作

十字键	角色移动／光标移动
A键	对话／调查／确定
B键	菜单／取消
L、R键	翻页
Select键	无用
Start键	进入游戏
New Game	开始新游戏
Load Game	从存档开始游戏





Option选项模式：

BGM	选听背景音乐（通关一次后开启）
SE	选听效果音（通关一次后开启）
CARD	集换卡模式。
カードをみる	观看游戏中收集的卡片
こうかんする	交换游戏中收集的卡片
GALLERY	图鉴模式，观看剧情CG图片

地图画面中B键可以呼出菜单，第一[illegible]从左到右分别是存档（读档、回到标题画面）、道具、那鲁的魔法和战术／阵形设定，其他项是各个角色，从左到右分别是状态、道具、技巧和装备。战斗模式，从左到右，分别是自动战斗、战术战斗、指令战斗和逃跑。自动战斗完全交由电脑负责，战术战斗则根据事先设定的方法战斗，指令战斗要玩家下达各项具体命令。指令战斗的各个选项从左到右分别是攻击、技巧、道具、防御和逃跑。战斗中角色名字下的Arts Gauge集满后，就可以在技巧最后一项选择超杀，不消耗MP。



序章

[illegible]从天空上闪亮的青色之星飞舞着降临地面，那是不[illegible]光却和它有着相似温暖的光芒……

然[illegible]

在[illegible]而死寂的大地所覆盖的星球上[illegible]了，那是生命之芽。

寒冷干燥的风变成了温和的凉风，干涸的大地得到了滋润。

女神阿尔蒂娜[illegible]以生命的气息[illegible]引导众生[illegible]

而接受阿尔蒂娜[illegible]得到了平稳安定的生活[illegible]于是他们把[illegible]为她奉祭[illegible]



有的[illegible]谁也不知道他叫什么，但是却能够保持着自己的幸福度过一生……

尽管所走的道路不同，人们却在有生之年都努力地活着。

就这样，每天都有新的故事被记录在这个星球的历史上。

今晚所说的故事，也是其中的一个……

是在悠久的时间长河的那方，在现在无法分辨真假的女神之塔的真相还为人熟知的遥远的过去的故事……



天空有着闪亮的青色星球的神秘世界，露娜。

这个世界接受了女神阿尔蒂娜的恩泽，就像空气和水那样，充满了大地和大气的魔法之力。

君临这个世界顶点的，是[illegible]女神阿尔蒂娜的龙之一族，它们是地水火风[illegible]具现化的存在。

而驾御龙族[illegible]则是经[illegible]

小说攻略初[illegible]

不知从何时起，[illegible]在我的心头，无法舍弃……为了守护女神阿尔蒂娜而战的[illegible]达因（ダイン），他也曾经[illegible]在这样的风[illegible]吧——那么，也许什么时候我也可以开始旅行[illegible]

少年[illegible]龙之使者的[illegible]想把[illegible]拔出来，但是最后还是失败了。就在这时，从[illegible]传来[illegible]阿莱斯[illegible]吧？"一只长[illegible]叫做那鲁[illegible]少年的面前催阿莱斯快去和露娜[illegible]会合。接着，一个叫做[illegible]到了两人的面前[illegible]从魔法都市[illegible]来[illegible]魔法[illegible]大家都到女神像前面集合，现在只缺阿莱斯和露娜，要阿莱斯快一点找到露娜一起过去。



村子里[illegible]空无一人，看来大家真的已经集合好了，[illegible]人四处搜索，在村子东边山泉的入口那里听到了美丽的歌声，这是露娜在唱[illegible]于是两人[illegible]阿莱斯的脚步声打[illegible]少女的歌唱，简单地向露娜说明一下情况后，三个人跑着走向了村子。

[illegible]山泉，跨过小桥，一直往南走就到了女神像，真的有好多人呢，女神像前有一个看样子很酷的少年，原来他就是那个魔法[illegible]叫做那修，雷马克[illegible]看到所谓的魔法师是个少年，那鲁很失望，他原本以为是个长着胡须的老头子，自恃身份高贵的那修认为打断别人说话是乡下[illegible]的事，这样的言语差点让那鲁和他打了起来。这时候，阿莱斯的[illegible]并且询问那修来到[illegible]的原因。那修想找一个很了解达因冒险故事的[illegible]而阿莱斯对这[illegible]很感兴趣。那修是为了成为新的龙之使者[illegible]试炼而来的，他的[illegible]所在的奇异之森[illegible]

大家都[illegible]下阿莱斯几个人[illegible]是去白龙神殿立刻很兴奋，因为[illegible]达因在那[illegible]那鲁也十分赞成。露娜对大家[illegible]法使保[illegible]，[illegible]姆斯也表示可以提供[illegible]。听取了大家的意见，阿莱斯决定[illegible]冒险之旅，而露娜因为担[illegible]队伍，在女神像上方的[illegible]是[illegible]姆斯的家[illegible]里，大家找到[illegible]商店[illegible]准备就绪后，找到了在村[illegible]

村子的南边就是奇异之森[illegible]魔物。在[illegible]将法让那修第一个冲进森林里，然后大家[illegible]上。大家斩杀了一些魔物顺利前进，还发现了一些刻着奇怪文字的石碑。走过一座小桥后，阿莱斯提议休息，已经很疲劳的那修却想[illegible]这点，但是在大家的劝说下还是决定休息。这当中那鲁和那修又互相讽刺，但是还是被露娜给[illegible]开了！

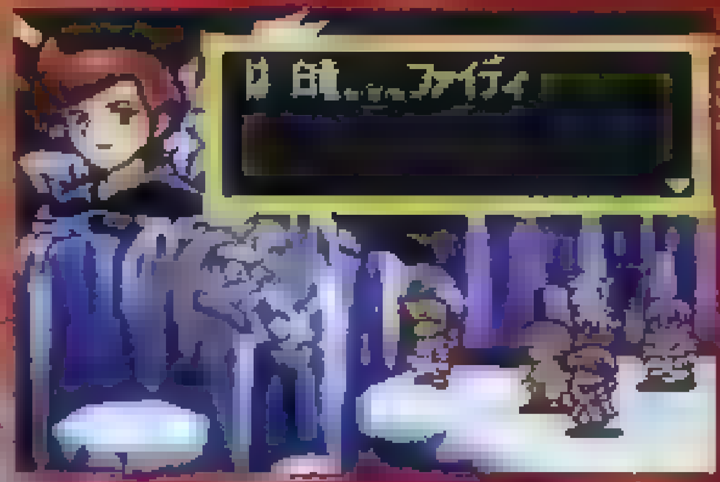


经过一夜的休息，大家的[illegible]一定可以找到白龙神殿的所在，很快大家来到了[illegible]石壁前，却再也找不到路了[illegible]相争执的时候，露娜[illegible]

[illegible]

2、原来露娜的意思是要在石壁前演奏[illegible]奉献给女神阿尔蒂娜的[illegible]

露娜和阿来斯合作演奏了这首歌之后，随着一阵震动，巨大的石壁消失在众人的面前，道路终于出现了。里面就是传说的白龙神殿，大家按耐住急切的心情，走了进去。



然[illegible]对这[illegible]“总之还是先四[illegible]。”阿来斯[illegible]很[illegible]果[illegible]的[illegible]知[illegible]其他两人[illegible]结束后，[illegible]阿来斯[illegible]的文字和森林里的那些完全不同，[illegible]但是那修说那是很古老的文字，必须回寺[illegible]。

这个时候露娜突然说出[illegible]你[illegible]正义的心吗？你[illegible]不害怕龙的[illegible]守护女神阿尔蒂娜的神圣白龙的名字[illegible]大家都对露娜能看懂这些古文字感到很奇怪[illegible]但是首要的事情还是试验一下这个方法是否正确，而[illegible]从村子里的老人那里听说过了，就是[illegible]。

阿来斯喊出白龙的名字后，[illegible]果然出现了一条通路，里面就是白龙神殿。大家走了进去，发现里面[illegible]，[illegible]说明这里[illegible]是大家[illegible]的白龙神殿。在最深处，传说的白龙[illegible]现在众人的面前。[illegible]尤其是当听到露娜的名字的时候。[illegible]那修向白龙说[illegible]来接受试炼，成为龙之使者的目的，而阿来斯[illegible]向白龙[illegible]的要求。露娜和那修表明自己[illegible]是来陪阿来斯完成试炼，而当白龙听说[illegible]的目的[illegible]龙之钻石的时候则显得非常奇怪。

接着龙之试炼就开始了，白龙[illegible]和阿来斯、那修的心灵的对话。白龙想听的是两人想要成为龙之使者的真实目的，原来阿来斯真实的目的并不是简单的变得像达因达人那样强大，他的真实的目的是守护。选择守护对象：“大切な[illegible]”和“この世界に生きるみんなを”，意思分别是“最喜欢的人”和“世界上所有活着的人”。白龙又问用龙之使者的力量来做这件事的必要性，要再次回答，选择“[illegible]”和“分か[illegible]”，意思分别是“是的，我想变强”和“我也不清楚”。与此同时，那修也在经受着白龙的考验，向白龙表[illegible]。白龙告诉阿来斯龙之使者[illegible]，要阿来斯做好迎接未来的准备。阿来斯的决心使得他通过了白龙的试炼，但是他还需要通过青龙、[illegible]龙和赤龙的试炼才能够成为真正的龙之使者，但是其他三个龙神的位置连白龙自己也不清楚，探索三龙也是试炼的一[illegible]白龙给了阿来斯[illegible]也交给拉姆斯，而[illegible]给了阿来斯一个龙之指轮。

[illegible]在村[illegible]阿来斯似乎有什么心事[illegible]因为他是大家[illegible]女神像那里去祈祷一下，女神像的[illegible]大家的力量完全回复了过来之后，[illegible]其他三龙的所在[illegible]而拉姆斯也要回去把[illegible]钻石卖出去。剩下阿来斯[illegible]很累[illegible]就回家休息吧。村子最北面的房子就是家了。

[illegible]布鲁古村的[illegible]，阿来斯的洋笛和露娜的歌声让村民大饱耳福。[illegible]结束后，阿来斯[illegible]一个人悄悄地走掉了。不用说，他肯定又去达[illegible]。露娜来到墓地，看到阿来斯正在吹奏洋笛，于是她坐在墓旁的树[illegible]听着。阿来斯吹了一会儿就停了下来。“从这里收获祭的声音一点都听不到呢。”露娜说道。[illegible]事重重的样子。“你是在想剩下的龙之试炼的事情吧？[illegible]的神龙，像达因大人那样冒险。走吧。”阿来斯[illegible]一点也不害怕[illegible]冒险之旅。但是前路[illegible]但是[illegible]害怕还有更多让人激动、想都想不出来的东西在[illegible]我。我想用我自己的眼睛看看达因大人曾经看过的东西。”阿来斯的脸上放出了光采。露娜看着这样的阿来斯说道：“想成为龙之使者吧……”“嗯……”那就是阿来斯的梦想吧。”虽然露娜看起来很为阿来斯高兴的样子，心里却很伤心：男孩子的心呀……但是这是不能表露出来的，她还是装作很开心地说道：“啊，不要输给了达因大人呀……哎，冒险的话，会遇到各种各样的危险，但是在这里，有我为你向阿尔蒂娜女神祈祷，保佑你平安无事……”“[illegible]露娜，[illegible]什么时候出发？”“明天早晨，越快越好。”“这么[illegible]，[illegible]怎么办？”“临走的时候我会[illegible]的，要不然我想妈妈会不[illegible]。”[illegible]那鲁说过，而且他要和我一起旅行。”

明天，会是一个好天气吧……

第二天，[illegible]阿来斯、那鲁向露娜告别，目送阿来斯他们[illegible]的露娜一转身就看见养母跑了过来，养母把一个包裹交给露娜，让露娜把这个包裹带给阿来斯，并且和阿来斯一起去冒险。毕竟阿来斯和露娜都是她一手养大的，阿来斯的心思当妈的可以理解，露娜心里的想法做母亲的也完全清楚。

奇异之森里，阿来斯还没走多远就碰到了拉姆斯，他因为在村子里找不到高价收购龙之钻石的[illegible]，[illegible]去麦利比亚（[illegible]）碰碰运气，于是偷偷从家里跑了出来。想到正好和阿来斯同路，就加入了队伍。往南走，没走多远就[illegible]了[illegible]一个头戴红色[illegible]的[illegible]大叔出来为大家解了围。大叔了解了众人的目的后告诉大家：[illegible]冒险[illegible]世界是不分男女的，每个人都有这样的权利。而作为男子，[illegible]必须要做的事情。临走之前，大叔告诉大家，他的名字叫做[illegible]，是一个四处漂泊的旅行者。

[illegible]奇异之森后，前方就是港口小镇赛斯（[illegible]）。但是本来应该很热闹的[illegible]今天却[illegible]特别安静。没走多远，碰见一位大婶，她告诉大家，镇上来了一群海贼，[illegible]了船，这样就无法去麦利比亚了。而且大婶还说海贼[illegible]的魔法[illegible]是那修。那么这次一定要解决掉海贼才能继续我们的冒险了。

听说海贼们都在酒吧[illegible]众人来到那里，正好海贼们刚刚离开。于是大家走进酒吧，[illegible]了解了情报后众人决定去营救那修。而老板受到了感动，[illegible]的老板泰特（[illegible]）那里，可以得到一些帮助。在港口的[illegible]找到老板泰特说明情况后，大家就开始讨论混进船上的方法。最后决定按照露娜的方法，三个人躲在酒桶中，以送酒为名，由泰特和罗伊（酒吧老板）运送上船。但是，在实施过程中出了意外，海贼们并不让两人上船，却直接将酒桶[illegible]上去。但是不管怎么说，总归是成功上来了。不过现在没有了两位老板的帮忙，一切只能靠自己了。船上不时有海贼走过，被发现的话就要发生战斗。在桅杆那里，大家发现了被倒吊在上面的那修，他还在不停地羞辱海贼，真是精力充沛呀。刚把那修放下来，就被海盗船长发现了，一场战斗在所难免。

战斗结束了，赛斯又恢复了往日的热闹，而众人也被大家当成了英雄。终于到了出行的时间，前途中有多少未知的事情[illegible]等着大家。怀着忐忑的心情，阿来斯[illegible]甲板上，[illegible]特味道的海风，看着[illegible]的大海，阿来斯感慨万千。[illegible]夜晚，[illegible]大家都[illegible]心事，[illegible]都是[illegible]。两人谈论着未来的日子，突然听到[illegible]的歌声，原来是露娜在歌唱，[illegible]的月光下，露娜显得分外动人，[illegible]如图画的景色。阿来斯坚定地说道：

“我们的冒险这就开始了！”

（待续……）



今后等待众人的是未知的命运……

文：火花天龙剑 编：LIKY



火焰之纹章　封印之剑

GBA	NINTENDO	S・RPG	1～4人
	2002年3月29日		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

继《多拉基亚776》以来，FE再次出现了分支路线与外传的概念。当然，大家想要进入这些章节还是需要满足一定的条件的。

不同的分支章节中，收得的同伴与武器、道具都不同，而在外传中还能得到传说中的八神器，这些武器对那些强大的龙族有特效，能给予极大的伤害。最最关键的一点：收集所有八神器是进入隐藏关23～25章的关键，请大家不要忽视外传的存在啊。

分支路线

分支的章节	条件	不同路线收得的同伴
第10、11章A	访问第9章MAP右上，左边的那个村庄。	ララム、エキドナ
第10、11章B	访问第9章MAP右上，右边的那个村庄。	エルフィン、バアトル
第17～20、20章外传A	シャニー所获得的经验值累计高于スー所获得的经验值累计（非现有LV的合计）。经验值相同时再以破敌数为准。	ユーノ
第17～20、20章外传B	与17 20章外传A路线的方法相反。	ダヤン

注：关于17章开始的分支路线，众人说法不一，所有的资料几乎都不能信任……笔者曾泡在日本网站的BBS与揭示板上问来问去，也没有人能回答出个准确无误的说法。在经过了N次实验后（特别感谢希罗的帮助），现将最值得相信的资料写出，理论上是不会有问题了，但如果真的有问题出现，欢迎给我们发信。

外传

外传章节	进入条件	得到的神器
第8章外传　（烈火の剑）	リリーナ生存情况下过关。	デュランダル（剑）
第12章外传　（天雷の斧）	20回合内过关。	アルマーズ（斧）
第14章外传　（业火の理）	ソフィーヤ生存情况下，在沙暴停止前过关（即25回合内）。	フォルブレイズ　（理魔法）
第16章外传　（至高の光）	ダグラス生存情况下过关（进入外传后他才会加入）。	アーリアル（光魔法）
第20章外传A　（疾风の弓）	スー、シン、ダヤン等人生存（加入情况下），20回合内过关。	ミュルグレ（弓）
第20章外传B　（冰雪の枪）	ユーノ、ゼロット等人生存（加入情况下），25回合内过关。	マルテ（枪）
第21章外传　（默示の暗）	ミレディ、ツァイス生存（加入情况下），30回合内过关。	アポカリプス（暗魔法）

支援效果修正表

计算方法：C级修正为支援双方的属性修正值相加，B级修正为C级修正乘以2，A级修正为C级修正乘以3，计算后的结果向下取整（如2.5 取2）。

C级各种属性修正数据：

属性	攻	防	命	必	回	必回
炎	0.5	0	2.5	2.5	2.5	0
冰	0	0.5	2.5	0	2.5	2.5
风	0.5	0	2.5	2.5	0	2.5
雷	0	0.5	0	2.5	2.5	2.5
理	0.5	0.5	0	0	2.5	2.5
光	0.5	0.5	2.5	2.5	0	0
暗	0	0	2.5	2.5	2.5	2.5

举个例子：

属性	攻	防	命	必	回	必回
雷暗C计算修正	0	0.5	2.5	5	5	5
雷暗C实际修正	0	0	2	5	5	5
雷暗B计算修正	0	1	5	10	10	10
雷暗B实际修正	0	1	5	10	10	10

但是不得不说明一下：任何角色的支援LV合计只能上升5次！也就是说哪怕像主角这样的人能与再多的护卫（如第一章的众人）、MM（如天马、魔道军将、女主角、索菲亚等）之间形成支援，但他的支援LV也只能升5次。5次过后就不能再上升或者与别人形成新的支援关系了……（这是我个人最最最不满的地方——谁不想看到通关后的主角有4个老婆啊……）

（特别感谢666与最后使者）

★同伴加入补充

每通关一次，在挑战模式里就会新增加一位强力的同伴。具体都有哪些同伴呢？让我透露一点点吧：男女主角的父亲与贝伦国王。全部同伴一共要通关9次才能收完。至于其他还有哪些同伴么……就留给大家自己探索吧。

详细地图攻略完结篇

由于版面关系只有减少剧本内容，请大家原谅。

第10章A　抗争的人们

西方三岛分别是罗伊他们现在所在的菲贝鲁尼亚（フィベルニア）岛，位于南部的卡莱德尼亚岛（カレドニア）和位于东北的迪亚（ディア）岛，这三个岛中都拥有丰富的矿藏，开采活动也很盛行，其中最大的就要数菲贝鲁尼亚岛北端的艾布拉库姆（エブラクム）矿山了。为了多收集一下关于强盗们的情报，罗伊一行人开始向那里进发。途中需要经过一座山城，罗伊派出使者向城主诺德（ノード）请求放行，但是诺德却……

同伴加入：ギース——ロイ说得

ゴンザレス——リリーナ说得

物品：访问村庄——ソードバスター（克剑的斧）过关后——ドラゴンキラー（屠龙剑）

要点：1.ギース与ゴンザレス分别会在第4、6回合登场，请男女主角各自做好说得准备。

2.我方的弓箭手也能使用MAP上的投石器，大家可以好好利用。

3.5～13回合左边的岩出现海贼，14～19回合下方的岩出现斧战士。

4.BOSS ノード的武器是“リザイア”（通俗一点就是“吸血魔法”），若没有十足的把握，可以使用魔杖“Mシールド”增加魔防后再进行攻击。

在牢中，一行人救出了一位漂亮的女孩。她苦苦哀求罗伊去救那些饱受欺压的在矿山拼死工作的人们。虽然罗伊等人无法相信在这个相对和平的国家中会出现这样的事情，但……

第11章A　西方的勇者

在山城中听到的反抗军少女拉拉姆（ララム）所说的话，在罗伊他们听来简直有点不可思议。罗伊立即写信向塞西莉亚（セシリア）询问艾特鲁利亚的贵族在艾布拉库姆矿山是不是非常横行霸道、欺压百姓。同时，为了帮助矿山的人们，一行人决定向艾布拉库姆进发。

同伴加入：クレイン——ロイ或クラリーネ说得

ティト——シャニー说得（只能使ティト变成NPC，无法加入）

ティト——クレイン说得（可以使ティト直接加入）

エキド——ナララム说得 ララム——开始时加入

村庄：MAP右上的右边村庄——天使之衣 MAP右上左边村庄——疾风之羽

MAP右下村——睡眠杖 MAP中央偏右——5000G

MAP下方左边村庄——オリオンの矢 右边村庄——アクスバスター

MAP中央左边村庄——レスト之杖（解异常状态用） 右边村庄——龙之盾

所有村庄访问后过关——英雄之证

要点：1. 第6回合山贼会出现并在后面几回合内破坏村庄。如果不想让即将到手的好东西白白消失的话，就事先抓紧时间访问吧。

2. クレイン与ティト会分别于第5、7回合登场，请迅速派相应的角色说得。当二人加入后，他们带领的小队会成为NPC并开始撤退。过关时如果这些小队无人死亡，那么分别能得到Orion之矢与天空之鞭（均为转职道具）。

3. 本章开始，职业为“舞女”的ララム成为了同伴。相信熟悉历代FE的玩家这下一定会兴奋不已吧？没错！她的作用就是，每回合都可以给已经行动过的一位同伴再行动一次的机会！利用这个特点，大家可以研究出许多出色的战术哦。

第10章B 在对立的夹缝中

听说岛上有与强盗战斗的反抗军，罗伊他们决定沿着海岸线向西路进发。途中，他们来到山脚下的一个小村庄，在这里遇到了抵抗军以及想消灭抵抗军的领主。

同伴加入：クレイン——クラリーネ或ロイ说得 ティト——クレイン说得

ティト——シャニー说得（只能使ティト成为NPC）

ゴンザレス——リリーナ说得

村庄：MAP左上左边——特效药（ワード访问时得“疾风之羽”）

右边村——门钥匙（ワード访问时得ソードバスター）

MAP右边上面村庄——ウォッチ MAP右边中间村庄——オリオンの矢

MAP右边下面村庄——アクスバスター

MAP中央靠左的村庄——龙盾 MAP左下村庄——Mシールド之杖

要点：1.MAP左上的两个村庄请用ワード去访问，因为那里是他的家，得到的东西也不同。

2. ゴンザレス于第6回合登场クレイン与ティト则分别在第8与第10回合登场，クレイン（右下方），ティト（右上方），大家做好说得准备吧。

3.6回合MAP左上会出现敌人并开始破坏村庄，大家一定要想法阻止。

4. 本章本身难度并不大，但是如果为了那两个转职道具的话，恐怕就……条件还是一样的：クレイン与ティト加入后他们带领的小队就会变成NPC并不会撤退。只有当他们中无人死亡时过关后才能得到转职道具。各位，努力吧！

第11章B 追求自由

艾尔非恩（エルフィン）成为了利基亚同盟军的军师，在他的建议下，众人来到了南边的卡莱德尼亚（カレドニア）岛。这个岛与菲贝鲁尼亚和迪亚一起并称为西方三岛，位于岛屿中央地区的伊迪纳（イディナ）城中，城主莫尔冈（モルガン）聚集了卡莱德尼亚岛上大量的壮丁，把他们带到被称为“死亡矿山”的艾布拉库姆去。在罗伊他们到达这里后，事态发生了一些变化……

同伴加入：バアトル——フィル或ロイ说得 ギース——ロイ说得

エルフィン——开始时

物品：访问南边的村庄——はがねの斧或赤の宝玉（访问人不同得到的不同）

过关时，全部市民无人死亡——エナジーリング

要点：1. 第4回合开始，会有市民从城里逃出，他们能力极低也不能进行攻击，请事先让天马等角色快速救出，另外最好能多带一些伤药或者“加血角色”以防万一。死了任何一个人过关后就不能得到エナジーリング了。

2. 第3、5～7回合分别会出现敌人增援，并且敌人中配备有投石器！千万不要让自己的同伴落单了啊，否则……

3. ギース、バアトル分别会在第6、9回合出现（NPC）。

4. 本章加入的エルフィン职业是诗人，但是其作用与舞女拉拉姆相同。大家好好利用利用他们的特殊技能吧，这可是FE系列的乐趣呢。

聆听了大家的苦难，罗伊等人不禁心头火起。拯救人民的强烈愿望，已经成为了这些原本仅仅希望打倒贝伦王国的“贵族”们的新的目标……

第12章 真实的敌人

罗伊他们为了拯救岛上的人们开始向西北部的朱托（ジュト）城进发。朱托城是西方三岛上最大的城市，在这里设有艾特鲁利亚王国的总督府，照艾尔非恩的话来看，目前西方三岛总督阿尔卡尔德（アルカルド）虽然身为艾特鲁利亚贵族，却不是什么特别厉害的人物。

同伴加入：キャス——ロイ说得（前两次均说得的情况下キャス加入）

レイ——ルゥ或チャド说得

宝箱：MAP右边4个——ランスバスター、青の宝玉、天空のムチ、勇者の弓

MAP左边2个——ミィル、エイルカリバー

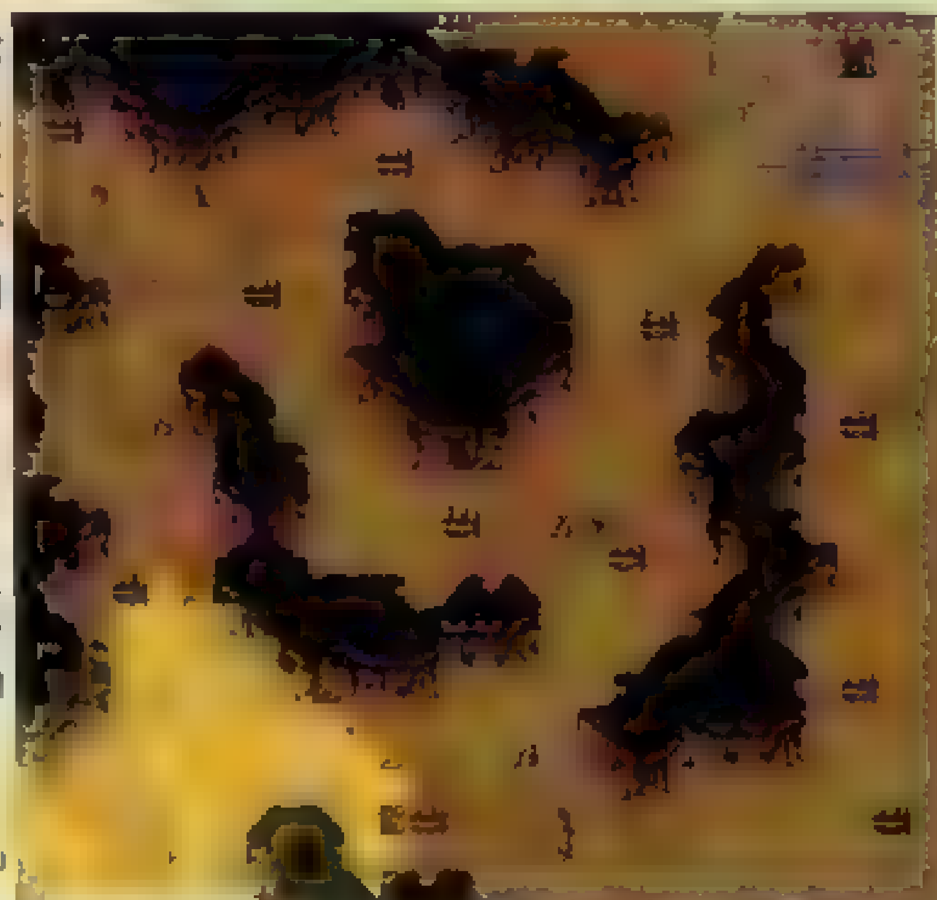
进入外传条件：20回合内过关

要点：1. 我方部队一开始被分成两部分，另外，宝箱很多。为了那些好东西请派出全部盗贼出战。

2．第7回合キャス从MAP正上方出现，如果前两次已经说得过的话，那么现在只要让主角再说得一次就能加入了。

3. 本章敌人里有龙人族，一般的武器恐怕难以伤害他们，多使用屠龙剑与烈火之剑吧，它们对龙有特效。

第12章外传 天雷之斧



根据艾尔非恩所提供的古文书内容，罗伊等人来到了朱托城附近的一个洞窟。但是，知道这里的并不只有罗伊他们，这里又发生了新的战斗……

物品：MAP中的所有宝箱——白の宝玉、宝箱钥匙、盗贼之钥、火把、特效药3个、解毒药3个、赤の宝玉

要点：1.首先大家请留意MAP中的那些石岩上很多颜色特别的“眼”，这些“眼”会在我方回合结束后随机喷出毒气令我方人员中毒。中毒后连续5回合会渐渐减少ＨＰ，请事先准备好解毒的魔杖或者道具……

2.本章又是有“视野”限制的一章，无论如何视野开阔的盗贼以及照明杖是少不了了。

3.敌BOSS附近的敌人拥有射程高达10格的暗之魔法！没有足够的回避或魔防的角色大家就请不要冒险突入了。其实本章主要登场的角色以修女僧侣小偷等人为佳，推荐使用。

正当大家为得到了新的“神器”而高兴时，突然间传来了艾特鲁利亚首都发生了政变的惊人消息！这一切太突然了。

塞西莉亚！罗伊马上想到了她的安危，同时也担心着与她一起的基蕾维亚公主……事不疑迟，罗伊等人立刻向艾特鲁利亚的首都出发……

第13章 救出作战

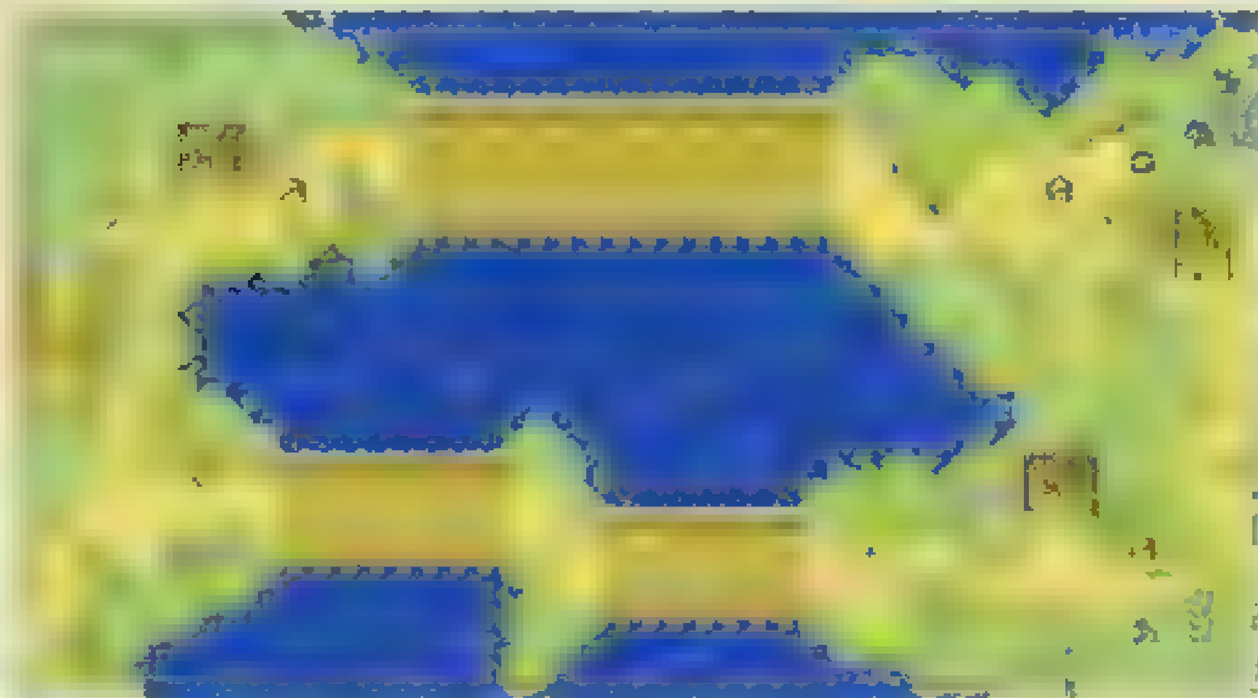
艾特鲁利亚首都阿库雷亚（アクレイア）发生政变后，很快就波及到了整个国家。赛西丽亚带着基蕾维亚公主逃出了阿库雷亚，并组织起反政变军转战全国。但是，以贝伦王国为后盾的政变派实力非同小可，他们囚禁了国王摩尔德莱德（モルドレッド），并假借国王的命令，将三大将军中的“大军将”达古拉斯（ダグラス）和“骑士军将”帕西巴鲁（パーシバル）两人收为己用。反政变军节节败退，最后逃到了密斯尔（ミスル）半岛西端的古城中。另一方面，由罗伊所率领的利基亚同盟军一直也在寻找塞西莉亚她们的下落。为了救出她们，罗伊等人决定从西方三岛出发绕到密斯尔半岛的后面。此时，守在古城中的反政变军正受到贝伦和艾特鲁利亚联军的攻击。即使在塞西莉亚的率领下，勇猛的战士们也坚持不了多久了……

同伴加入：パーシバル——エルフィン或ララム说得

ミレディ——第3回合自动加入

村庄：左边——ボディリング　右边——アルの剑

骑士军将小队（パーシバル手下的那几个）全部生存过关后——骑士勋章（パーシバル加入后）



要点：1.看了本章，不禁让我想起了《776》的23章“渡河作战”——MAP太像了。而且难度相对也不小，敌人出动了诸如投石器、龙骑士等强战力，大家在战斗前一定要做好武器与回复杖、道具等准备。敌方龙骑士用弓箭、屠龙剑、魔法等来克；而投石器就需要移动力、回避都不错的人配合“再行动”一口气冲上去KO，否则必是一场恶战……

2.在本章大家终于能见识到“BIG BOSS”泽费鲁的实力了——三军将之一、女主角莉莉娜的导师塞西莉亚就轻轻松松地被他一击打败……幸好他很快就会撤退，否则大家就不用继续了……之后敌BOSS会换成一个无能的笨蛋！大家安心吧。

3.パーシバル如果没有被说得的话会于第9回合撤退，只有等第15章才能再说得了……

战败后的塞西莉亚被关进了牢房……正当她神智昏迷之时，一个神秘少女出现并为她做了治疗。

当罗伊他们将塞西莉亚救出时，这位少女再次出现……原来，这位自称索菲亚的、龙与人的混血少女（かわいい！）希望罗伊他们能拯救自己的家园……

第14章 乌托邦

成功地救出赛西莉亚和基蕾维亚公主的罗伊在“那巴塔村”巫女索菲亚（ソフィーヤ）的带领下，来到了位于密斯尔半岛中央的那巴塔沙漠（ナバタ）。据索菲亚说，那巴塔村位于沙漠中的绿洲上，目前正受到贝伦军的袭击，贝伦军也许是为了居住在这里的“龙族”而来的。前面等待罗伊他们的，是漫无边际的沙漠风暴……

同伴加入：セシリア——开始时　ソフィーヤ——开始时

隐藏宝物：A——シルバーカード（半价卡）

F——引导指环（只能用ソフィーヤ寻找）

D——ブーツ　B——魔よけ

E——沉默杖　G——银の大剑　C——疾风之羽　H——转移杖

外传进入条件：25回合内过关

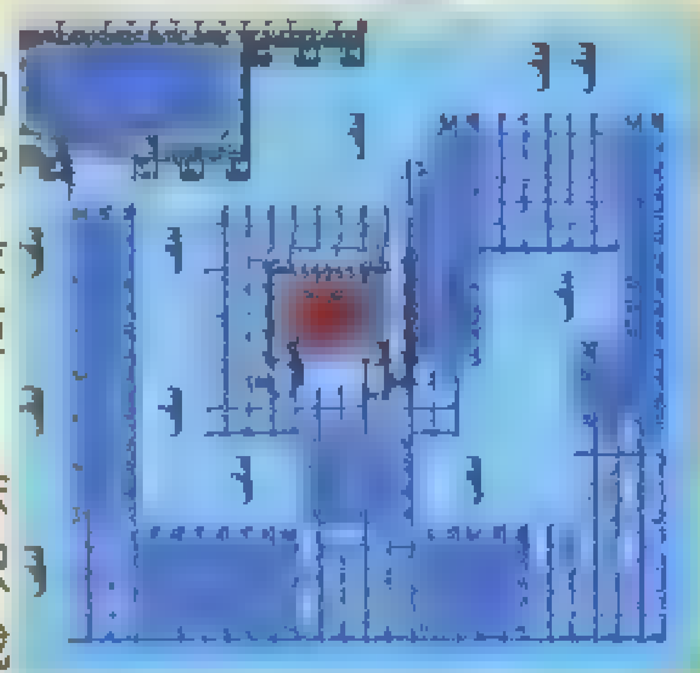


要点：1.因为沙暴的缘故，请带上盗贼、飞行系角色与魔法师，骑兵就不要出来了，移动太慢。

2.本章有很多隐藏宝物，其中半价卡与转移杖最为重要，位置请看地图，宝物是在固定区域以内都能拣到，盗贼只要进入此区域，100%能拣到宝物，其他职业有一定的几率获得（运气的高低？）。

3.由于要考虑到进外传，在沙暴停止前就必须要过关，所以请大家努力“寻宝”时不要忘了回合数……

第14章外传 地狱之谷



在那巴塔村的里面，有一个巨大而古老的神殿，传说里面藏有一件“神将器”，在贝伦军之后，罗伊他们也来到了这里……很意外，没有人会想到那个炎热的沙漠之下竟然会是个巨大的水脉……

要点：1.每回合结束后，MAP的道路就会消失一部分，那时候正处于消失部分的角色就只有泡在水中动弹不得了。本章请大家尽量速战速决并派出全部的飞行系角色，可以专门使用“救出”来应付这种情况。

2.敌人除了几个龙骑士以外并无什么可怕之处，只有敌BOSS拥有射程为10的雷魔法，魔防不高的人需要注意。

第15章 龙族少女

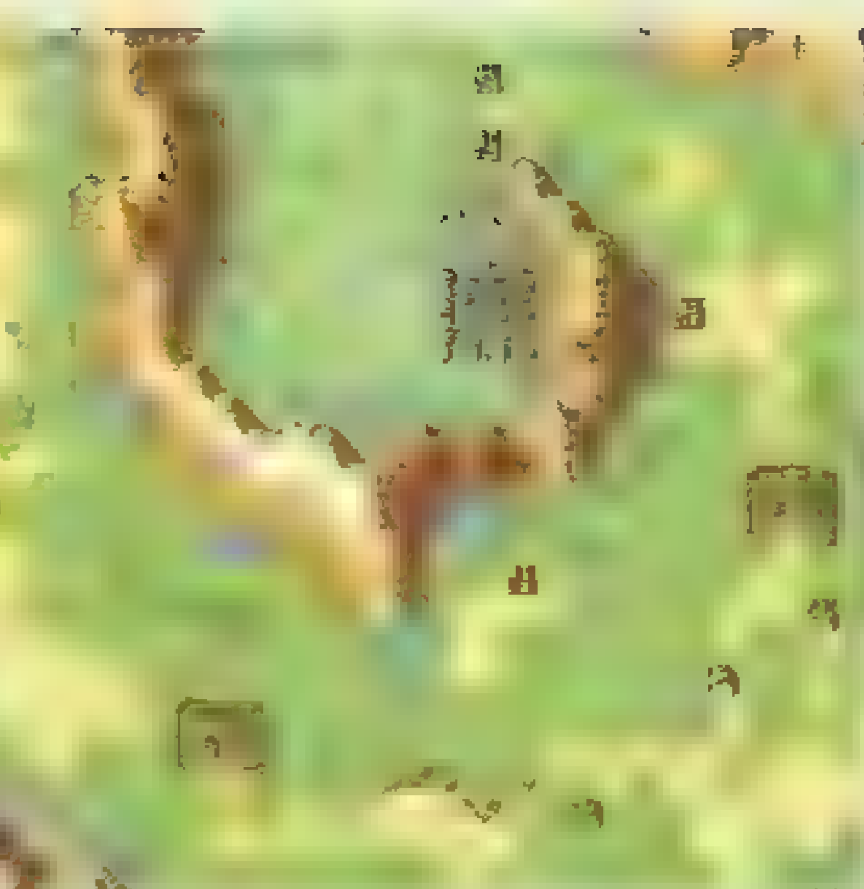
从贝伦军的魔掌中拯救下了那巴塔村的罗伊等人在伊古雷奴（イグレーヌ）的带领下离开了沙漠，为了击败叛乱军而开始向艾特鲁利亚王国进发。从那巴塔村长老那里传来消息知，一个名叫珐（ファ）的龙族少女已经离开了那巴塔村追赶罗伊他们而来。如果她落入叛乱军或是贝伦军的手中就麻烦了。罗伊一行人一边寻找着珐，一边走到了艾特鲁利亚边境附近的一座小城堡。

同伴加入：パーシバル（13章没有加入时）——エルフィン或ララム说得　ガレット——リリーナ说得

对话：ロイ与パーシバル

村庄：左边村庄——ディヴァイン　右边村庄——ハマーン(修复武器的杖)

骑士军将小队（パーシバル手下的那几个）**全部生存过关后——骑士勋章（**パーシバル加入后）



要点：1.13 章的パーシバル如果那时没有说得，现在是最后的机会了。

2.第3回合ガレット出现，用女主角说得吧。此人职业为狂战士，拥有30以上的必杀率，装备必杀斧后就更……是个强大的同伴。

3.敌城附近集结了数量奇多的敌人，在没有把握的情况下大家还是集体行动、步步为营的好，最好不要使用什么“一人引诱战术”，能力稍有不足就会死得很难看的……

4.敌BOSS为圣骑士，还是使用威力、必杀均优秀的魔法或间接攻击比较好，否则死了人重来就太不划算了。



罗伊等人在救出龙族少女珐后，终于开始向艾特鲁利亚首都阿库雷亚进军。阿库雷亚是整个大陆上最繁华的都市，为了“迎接”罗伊他们，叛乱军的主力部队都集中到了这里，他们本想借助占城之利一举消灭同盟军，但由于萨乌尔等艾利米努（エリミーヌ）教团成员在城中的煽动，民心已经完全转向了同盟军这边。迫不得已叛乱军只有紧紧把守住王宫。艾利米努教团是由传说中的“八神将”之一的“圣女”艾利米努创建的，在艾特鲁利亚、贝伦以至于世界各地都拥有众多的教徒。得到教团支援的罗伊他们开始向王宫进攻，但是把守在王宫中的，是由贝伦三龙将中的纳修将军所率领的贝伦南方军精锐部队。



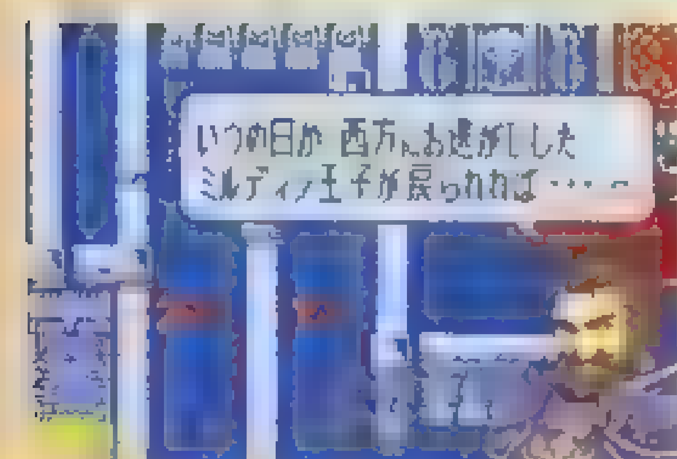
同伴加入：ヒュウ——ロイ说得（前提必须有10 000G）　ツァイス——ミレディ说得　キャス——ロイ说得（如果前几次总共只说得过2次，那么这次是最后的机会）

物品：MAP左边宝箱——バサーク（混乱杖）、骑士勋章、英雄の证、银弓、レスキュー（拯救杖）

MAP右边宝箱——リカバー、サンダーストーム、勇者之枪、レスト杖、5000G

对话：エルフィン与ダグラス、パーシバル与ダグラス、セシリア与ダグラス

外传进入条件：不要杀死ダグラス直接过关



要点：1.本章的BT程度再次让我回忆起了《776》中的18章“王都夺还”（连标题都一样）……首先，我军被分成了两队，战力分散不说，MAP上N多的宝箱又不得不让我们派出战力并不高的盗贼出战……

2.敌人中的ヒュウ、ダグラス都会主动进攻，非常讨厌！但是！两人一个身上有“会员卡”，一个又是进入外传的必要条件……大家，大家可以理解我的苦恼了吧……ヒュウ还好说，主角可以用10000G来买他（可以把价格压成5000G，但是能力会全面下降。PS：大家还记得《系谱》里的那个“10 000G”吗？^－^）。而ダグラス呢……

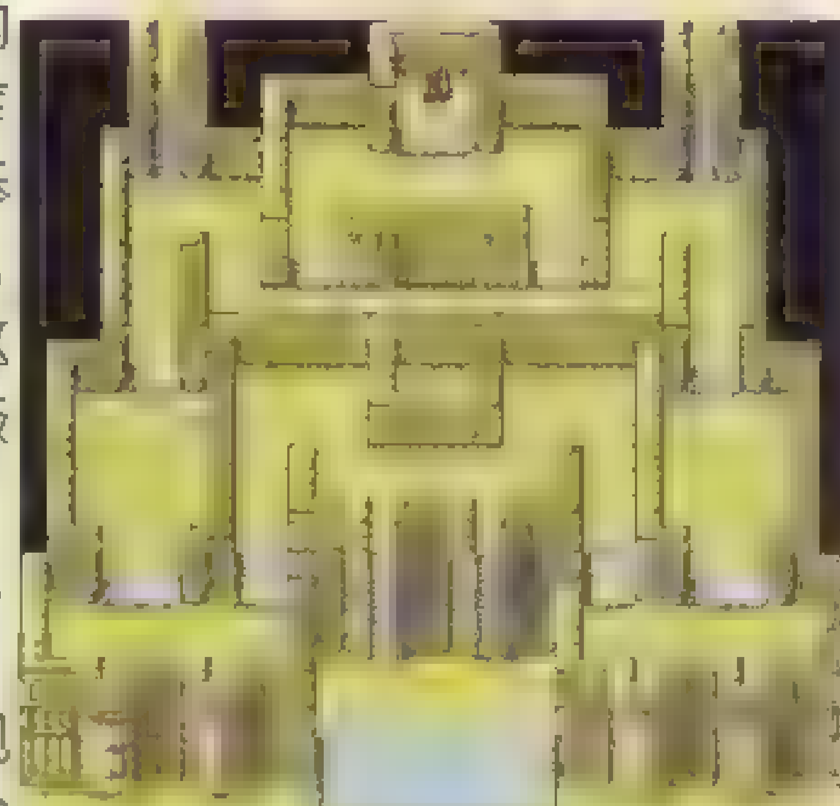
3.ダグラス可以与三军将的另外两个还有エルフィン王子3人对话，但是因为心里牵挂国王而绝对不会加入！对话结束后除了エルフィン王子外，他会攻击任何我方同伴！大家可在自己保命的同时可别把他给杀了……建议用回避高的角色还有王子等人把他给围了。

4.ツァイス位于MAP左上，要说得他还先要把那里的墙壁给打坏。并且大家要注意一点：MAP左上角（见图中红色圆圈部分），那里其实有一个隐藏商店，里面卖的全部都是转职道具！但是前提是只有拿着会员卡的人去那里才能出现——会员卡就在“10 000G”身上！另外，如果14章大家得到了“半价卡”，那么拿着他买任何东西也能便宜很多哦。事先把那些没有用的“宝玉”系列道具全部拿来卖了吧。

5.BOSS身上有防止弓箭对飞行系特效的道具！一定要用小偷把它偷过来！从此以后大家再也不用担心自己的飞兵会屈服于投石器、弓箭手们的淫威之下了。



受到艾特鲁利亚国王摩尔德莱德的委托，罗伊一行人来到了位于首都阿库雷亚郊外的“圣女之塔”。这座塔是供奉艾利米努教创始人——圣女艾利米努的，里面收藏有很多的供奉品。但是如今，这里却被与叛乱军勾结的艾利米努教团叛徒温达姆（ウィンダム）所占据。



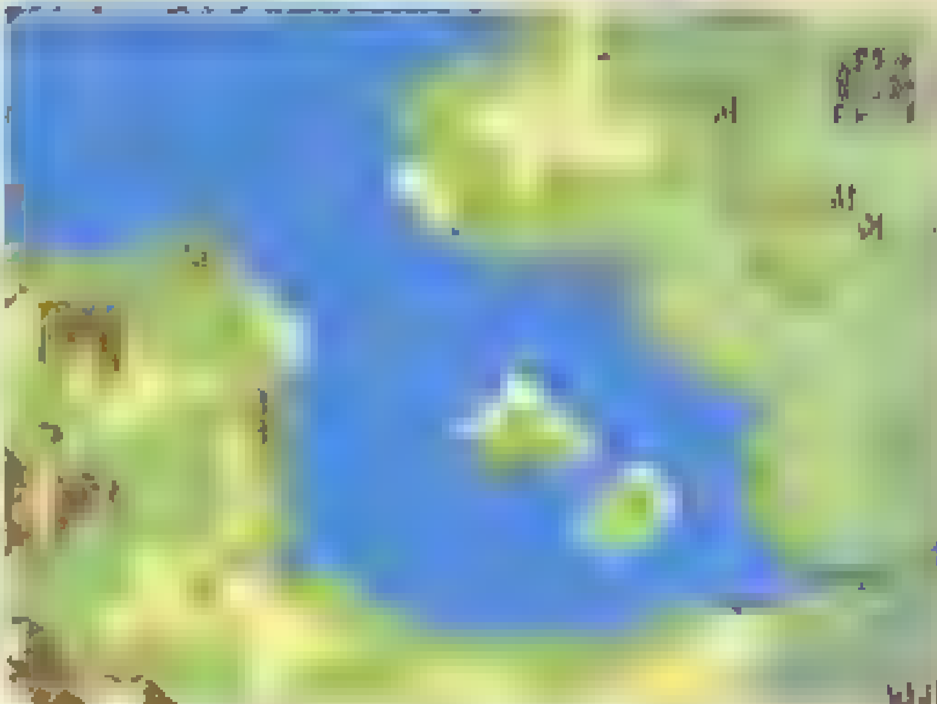
同伴加入：ダグラス（16章生存时过关，本章一开始加入）

要点：1.每一定回合，MAP上会出现被称为“神の矢”的光箭落下。不小心中招的角色就会损失10点左右的HP……

2.敌人大多持有射程为10的攻击魔法与混乱魔杖，请大家尽量派出魔防高的角色出战，另外一定要带上解除异常状态的レスト杖。



在罗伊所率领的利基亚同盟军夺回了艾特鲁利亚首都阿库雷亚后，国内的各种势力也都逐一归顺了过来。宰相洛亚兹（ロアーツ）和西方三岛总督阿鲁卡尔德（アルカルド）迫不得已，逃亡到了位于贝伦王国势力下的伊利亚地区。伊利亚地区处在寒冷的北方，冬长夏短，自然条件恶劣，各地都没有自卫骑士团，除了保卫家园外主要用于开垦荒地。艾特鲁利亚王国与罗伊所率领的利基亚同盟军组成了联合军，开始向伊利亚派兵追击叛乱军。同时，为了从根本上解决问题，决定对在背后操纵的贝伦王国也发起进攻。罗伊成为了联合军的司令官，统称为艾特鲁利亚军。在艾利米努教团的协助下他们远征来到了伊利亚地区。但是在这里等待他们的不仅有严寒的气候，还有统治这里的贝伦军队和一部分伊利亚骑士团，而指挥官正是贝伦三龙将之首的玛德克（マードック）将军。罗伊一行人首先来到了位于伊利亚边境的雷米（レーミー）城。



村庄：MAP左边——ティーナの杖

要点：1.本章没有什么值得注意的难点……第6回合MAP上方会出现道路— 海之道。大家从这里进攻敌城，避免无畏的伤亡。

2.8～11、10～15回合会出现敌人的援军，但对大家来说并不是什么难题。



在罗伊所率领的利基亚同盟军夺回了艾特鲁利亚首都阿库雷亚后，国内的各种势力也都逐一归顺了过来。宰相洛亚兹（ロアーツ）和西方三岛总督阿鲁卡尔德（アルカルド）迫不得已，逃亡到了位于贝伦王国势力下的萨卡（サカ）地区。萨卡是大路中央一片广阔的草原。在贝伦王国入侵之前，这里的人

们一直过着悠闲的游牧生活。艾特鲁利亚王国与罗伊所率领的利基亚同盟军组成了联合军，开始向伊利亚派兵追击叛乱军。同时，为了从根本上解决问题，决定对在背后操纵的贝伦王国也发起进攻。罗伊成为了联合军的司令官，统称为艾特鲁利亚军。在艾利米努教团的协助下他们来到了艾特鲁利亚与萨卡交界的地区。但在这里贝伦三龙将之一的布尔尼娅（ブルーニャ）将军统治着萨卡地区最大的朱特（ジュテ）部族，在罗伊面前的，是贝伦西方军的精锐部队。罗伊一行人首先趁着夜色来到了两国的边境处。

村庄：左边——ティーナの杖　右边——イクリプス

要点：1. 视野不佳，请多派出几个盗贼。

2. 右边的村庄如果不管，5回合就会被盗贼毁掉。请派飞行单位快速访问。

3.MAP 上方由魔法师把守；下方由骑兵把守，大家可以试着分配自己的角色来克制他们，或者干脆一条路线杀入！

第18章A 冰冻河

打倒了原艾特鲁利亚西方三岛总督阿鲁卡尔德后，罗伊一行人开始向被冰雪封锁的伊利亚东部森林地区深入。在前面，贝伦北方军的司祭将军马特尔（マチル）所率领的军队正在等待他们的到来。已经得到了公主的托付炎之纹章的罗伊，踏上了这片冰冻的大地。

村庄：MAP 左上——女神之像　MAP 右边——引导指环

MAP 右下——秘传书

要点：1. 敌人（特别是增援部队）主要由天马骑士组成，（呵呵，又想起了《圣战系谱》的第4章"空中之舞"了。动听的音乐加冰雪大地，那章真的给人印象太深……）大家不用客气！尽量用弓箭狠狠吐吐自己的恶气吧！不过要注意弓兵别被包围了……（^-^b）

2. 敌人中有几个盗贼，他们会去破坏村庄，所以至少应该派出一个飞行单位，抢在他们之前访问民家。

3. 第7回合河水会因为那个老婆婆的魔法而结冰，大家可以等到那时候再集中展开攻击！

第18章B 萨卡的狼王



打倒了原艾特鲁利亚西方三岛总督阿鲁卡尔德后，罗伊一行人开始向萨卡大草原内陆进发。但是萨卡地区自贝伦军入侵以来，几乎所有的抵抗部落都被消灭殆尽了。只有库特拉（クトラ）族的族长，被称为草原上"灰色之狼"的英雄达杨（ダヤン）仍率领游击队在和贝伦军战斗着。就在罗伊等人寻找他们的时候，朱特部族军队拦住了去路。

要点：1. 本章的MAP看起来非常舒服——一望辽阔的大草原啊！但是……敌人的速度都意外地高（基本以骑兵为主）……如果没有强力的同伴与武器做后盾，加上大草原并没有什么地形空子可以钻，是很容易陷入困境的……

2. 第10、12、13、15、17、20、22、23回合均有相当数量的敌增援，这样一来本章的难度大家可想而知……请配合"再行动"与"救出"这两种指令好好地发挥吧。

3. 不少敌人身上都带有特效药、伤药等好东西，让盗贼们去偷吧，现偷现用！

4. 敌BOSS装备了勇者之弓与勇者之剑，连续攻击的威力令人胆寒……最好的方法就是看他装备的武器——是剑就用间接攻击，是弓就用直接攻击。攻击完后立刻使用"救出"离开他的攻击范围。

第19章A 冬将军

打倒贝伦北方军的司祭将军马特尔后，罗伊一行人继续向东进发，在前面的是伊利亚地区独有的暴风雪。这种恶劣的自然环境曾经数次击退过外敌的入侵，故被人们尊敬地称为"冬将军"。和"冬将军"一起，贝伦天马骑士团的希格内（シグーネ）部队也同时向罗伊他们发动了进攻。

同伴加入：ニイメ——开始时

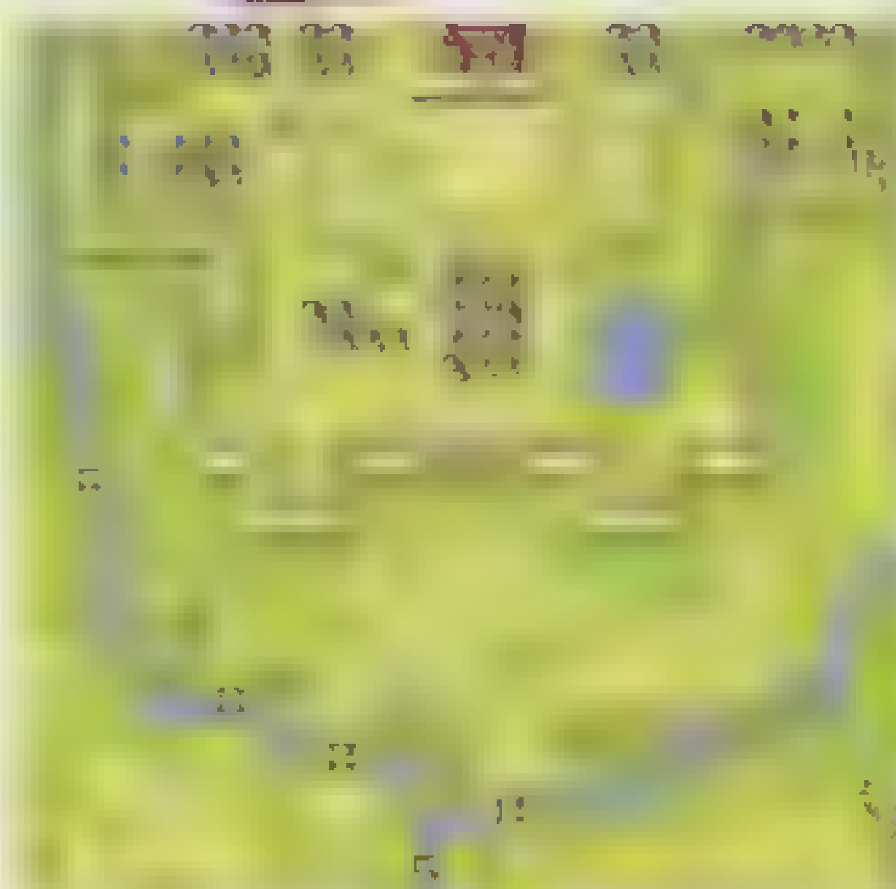
村庄：MAP 中央——エイルカリバー　MAP 右边——エナジーリング

敌增援：11～15 回合山贼出现　16～20 回合天马骑士团出现

要点：1. 沙暴后又是暴风雪……罗伊等人的日子过得还真是苦。本章又有视野限制，大家已经知道该怎么做了吧？

2. 本章难度并不高，惟一要注意的就是MAP中央的村庄只有从MAP右下才能到达，要不就出动飞行单位。

第19章B 布鲁加尔攻防战



击破草原上最大的朱特族后，来到了萨卡草原上最大的城市布鲁加尔（ブルガル），这里是连接艾特鲁利亚、贝伦和伊利亚三个地区的交通、商业要地，一直以来都是一个发达的自由都市，但因为贝伦王国的入侵而大不如前。如今统治这里的是原艾特鲁利亚宰相洛亚兹。为了把萨卡从贝伦手中夺回来，也为了减缓贝伦扩张的步伐，罗伊一行人开始向这里进发。

物品：9 时方向民家——ドラゴンキラー　7时方向民家——エナジーリング

6时方向左边民家——女神之像　右边民家——倭刀　3时方向民家——长弓

要点：1. 本章的战斗不仅激烈，而且显得非常"壮烈"。首先，敌援军会在7、8、13、14、21 等回合出现，各单位数量也是出奇地多。敌人会使用一些"睡眠"、"沉默"等魔杖严重干扰我方的进军，所以需要随时使用"レスト杖"来解除或者让大家来好好保护。简单一句话——没有什么特别的战术，来多少杀多少，慢慢前进。

2. 数回合后，城的大门就会打开。但那时也意味着有大量敌人冲出……大家要是不想有所闪失的话，可以尽快打坏 MAP 左上或右上的城墙突入。

3. 敌BOSS是个非常缠人的角色——速度高，远程攻击也能做到2次攻击！还是建议用魔法间接攻击——救出——回复 HP——再攻击，这样是最保险的。

第20章A 伊利亚解放

在暴风雪中击败了希格内率领的天马骑士团后，罗伊等人来到了伊利亚西部的艾迪萨（エデッサ）城。这里不仅是天马骑士团的总部，以前更是佣兵骑士团长泽洛特等人所居住的地方。被贝伦王国占领后，这里成为了贝伦控制伊

利亚的总部。现在，原艾特鲁利亚宰相洛亚兹接替回国的玛德克将军统治着这个地区。得知罗伊他们已经攻到这里后，吃惊的洛亚兹立即向伊利亚地区的各骑士团发出了求援信号，却无人理睬。

同伴加入：ユーノ——シャニー、ティト或ゼロット任意一人说得

物品：MAP左边4个宝箱——疾风之羽、アクスバスター、长弓、倭刀

MAP中间4个宝箱——ドラゴンキラー、リザイア、バージ、スリーブ杖

过关时如果全部市民生存时，得到“天使之衣”

敌增援：10回合MAP中央偏上出现盗贼、11～14回合MAP右上出现战士、15～18回合MAP右下出现佣兵

外传进入条件：ユーノ加入并生存，25回合内过关。

要点：1. 惟一的难点就是要保护好每个市民的安全，所以，回复道具也是必不可少的，多多使用“救出”指令吧。

2. 本章终于能加入天马三姐妹的最后一个——老大ユーノ。这样一来，当天马三姐妹围住一个敌人进行攻击时，就会出现历代FE必不可少的“三角攻击”！（大家有没有试过ウェンディ、ボールス、バース这三个重铠的三角攻击呢？）

第20章B　灰色之狼

根据在布鲁加尔市街上遇到的“山之隐者”尼美（ニイメ）的话，罗伊等人了解到了一些有关于龙族的事情。之后他们向布鲁加尔市内的领主馆发起了进攻，在那里，原艾特鲁利亚宰相洛亚兹已经做好了迎击的准备……

同伴加入：ダヤン——スー、シン或ロイ说得

ニイメ——开始时自动加入

物品：宝箱——青の宝玉、リザイア、スリーブ、龙の盾、アクスバスター、导の指轮

外传进入条件：ダヤン（加入后）、スー、シン三人生存，20回合内过关

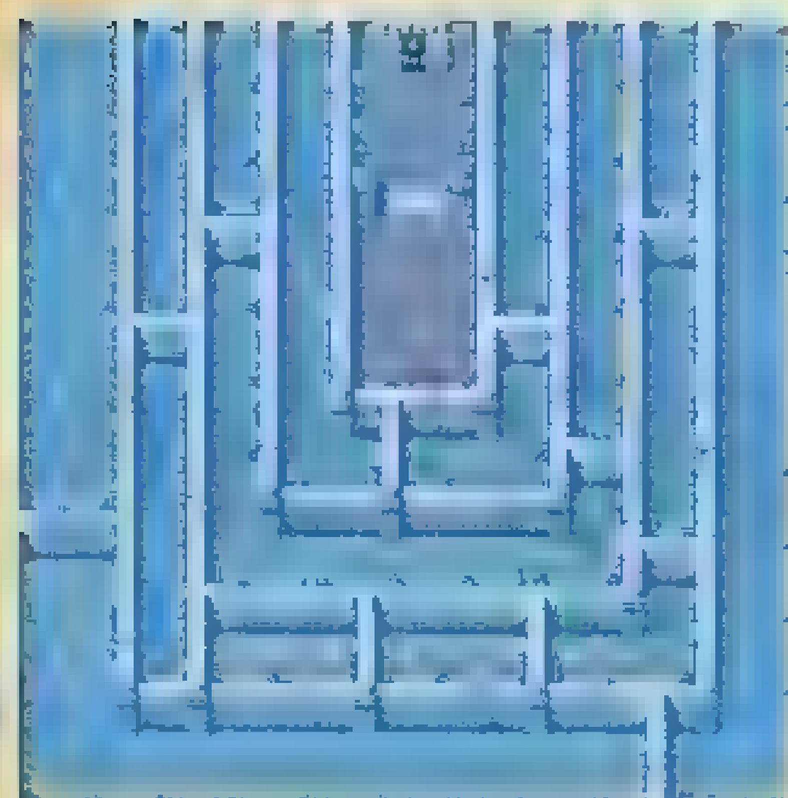
要点：1. 又是需要“索敌”的一章。MAP左右都有不少装备有“必杀弓”的弓箭手。虽然必杀率并不高，但一旦出现就能让人“欲哭无泪”，还是尽早用魔法或弓箭解决的好。

2. 守护宝箱的是个能力不错的剑圣，大家也不想被他干掉任何一人吧？老老实实用间接攻击就对了……

3. 一开始最好就能给角色们使用圣水、或者Mシールド等，否则中了敌人的魔法杖，如混乱、睡眠之类的只有陷入困境。

4.BOSS的职业是将军，所以用破甲剑或者魔法攻击是再适合不过的了。

第20章A外传　冰雪之枪



击败了贝伦王国在伊利亚地区的军队后，罗伊等人来到了位于艾迪萨城郊外的一座巨大遗迹中，根据当地的一些传说，这里很有可能藏有一件“神将器”。

要点：本章只有把那些破烂墙壁一一打破才能前进。所以大家反而可以多派一些强力步兵参战。惟一要注意的就是MAP中央的敌人，他们持有“混乱杖”与“睡眠杖”，建议大家还是事先使用圣水等提高自己的魔防。

第20章B外传　疾风之弓

罗伊一行人为了寻求一件“神将器”来到了萨卡草原上的一座遗迹中，但是，曾经被罗伊等人打败过的朱特族残兵已经在这里设下了陷阱。

要点：1. 开始时，部队分成了3队——右上、右下与左上。右边的我军最好能持有ＨＰ回复杖、伤药与弓箭手。以防龙骑士、敌人魔杖的攻击。

2. 本章的城门共有6个，不过只要压制了正确的城门就能直接过关，可惜真正的城门不仅是随机的，而且在压制了错误的城门后，还会出现敌人的增援……遇到这种情况，大家只有靠自己的实力了。

第21章　封印之剑

克服了重重困难的罗伊等人终于开始向贝伦本土进军，在基蕾维亚的指引下来到了“封印之神殿”。但是由玛德克将军所率领，被誉为“大陆最强”的贝伦龙骑士团已经在这里严阵以待。艾特鲁利亚与贝伦这大陆两大王国的正面对决开始了……

外传进入条件：两位姐弟龙骑士健在，30回合内过关。

要点：1. 一开始司祭约迪会加入我军，他身上不仅带有S杖，还会带有另一个神将器（S弓或S枪），这个神将器将根据17章所选分支的不同而不同，即带着你没有得到的另一个神将器。

2. 这关敌人中的龙骑士非常之多，并且随着我军的前进还会出现增援，而我军被困在山中，行动范围受到限制，所以每前进一步都会很困难。弓兵、魔道士和能够使用屠龙剑的剑士是必不可少的。不仅如此，如果不在30回合之内制压就无法进入21章外传，这样我们就应该派一些圣骑士和飞行系出场，多利用“救出”指令。武器方面，带上屠龙剑、银武器、勇者系武器和神将器比较保险，需要注意的是不要把神将器用坏了。

3. 前进的道路有两条：东边那条路有利于我军进攻，南边那条路有利于我军防守。以骑兵为主力的话建议走南边，以飞行系为主力的话建议走东边。但是一旦走进了MAP的右下部分，敌军将领ゲイル带增援会从MAP中央的村庄上方出现。米蕾蒂和鞊斯都可以和他对话，虽然无法说得但他会停止攻击。（主角不能进入他与他手下的攻击范围，否则……）建议让米蕾蒂一开始就往东南走，在村子下面附近待机，等到ゲイル一出来就和他对话。

4. 本关的隐藏商店位于从MAP右上角数：下14左2的那块被山脉包围的平地（图中红色圆圈部分），带上会员卡去大肆购买吧。这已经是最后的机会了。

5. 敌人BOSS职业是将军，装备着能够间接攻击的斧子，HP低的魔道士贸然上前是非常危险的。让剑士或勇者装备上装甲剑去攻击吧，没有的话就用银制武器或者神将器。

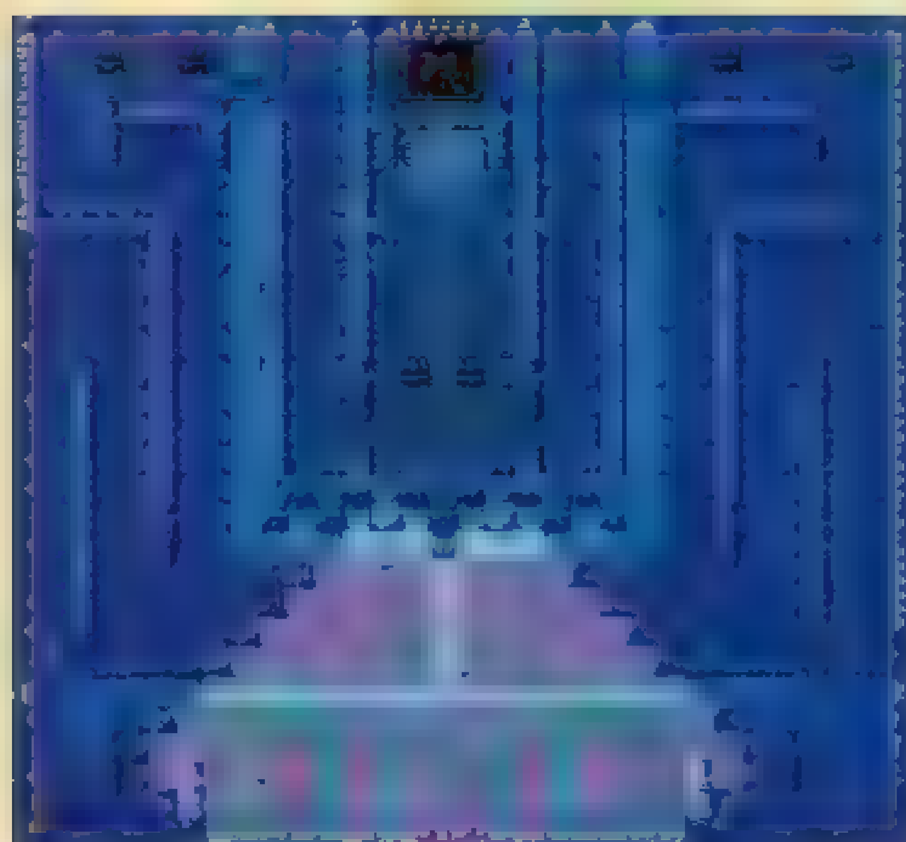
第21章外传　黑暗的启示

罗伊等人进入到了“封印之神殿”的内部后发现，和“封印之剑”供奉在一起的还有一样圣物。但是，在罗伊他们的面前，玛德克的部下贝雷斯（ベレス）已经设下了圈套等待着他们的到来。



3个重铠的合体攻击！

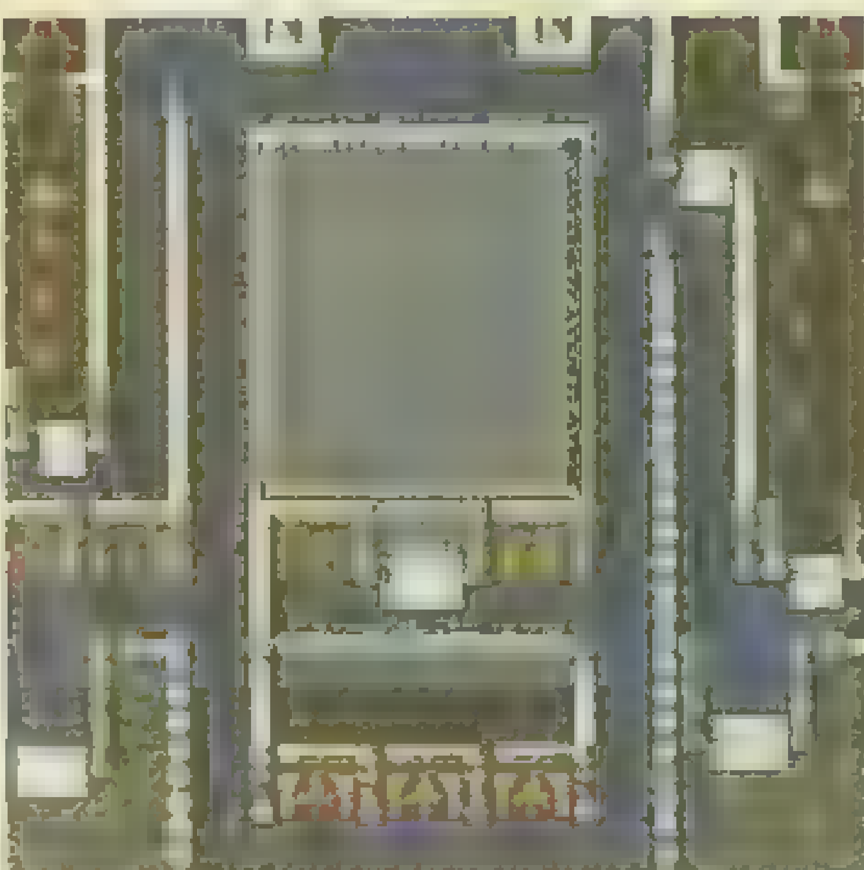
要点：限制视野的一关。最多只能10人出



击，选择的时候一定要慎重。

因为本关中有很多机关陷阱，而盗贼可以解除机关，所以盗贼是必不可少的。打开本关的宝箱的时候可能会有龙族出现（随机的3个，另外3个宝箱都是特效药）。所以没有必要的话可以不用去开箱子。要派魔道士保护好盗贼。直接让飞行系把罗伊带到宝座那里消灭BOSS也不是不可以，只是难度颇大。敌人BOSS用剑士的银剑攻击效果最佳。

第22章 没有实现的梦想



得到了“封印之剑”的罗伊等人开始向贝伦王国的首都进军，这里有他们应该打倒的敌人——发起战争的贝伦国王。国王已经组织好近卫队准备迎战，为了尽快结束这场旷日持久的战争，为了让大陆重新得到和平，战斗吧！

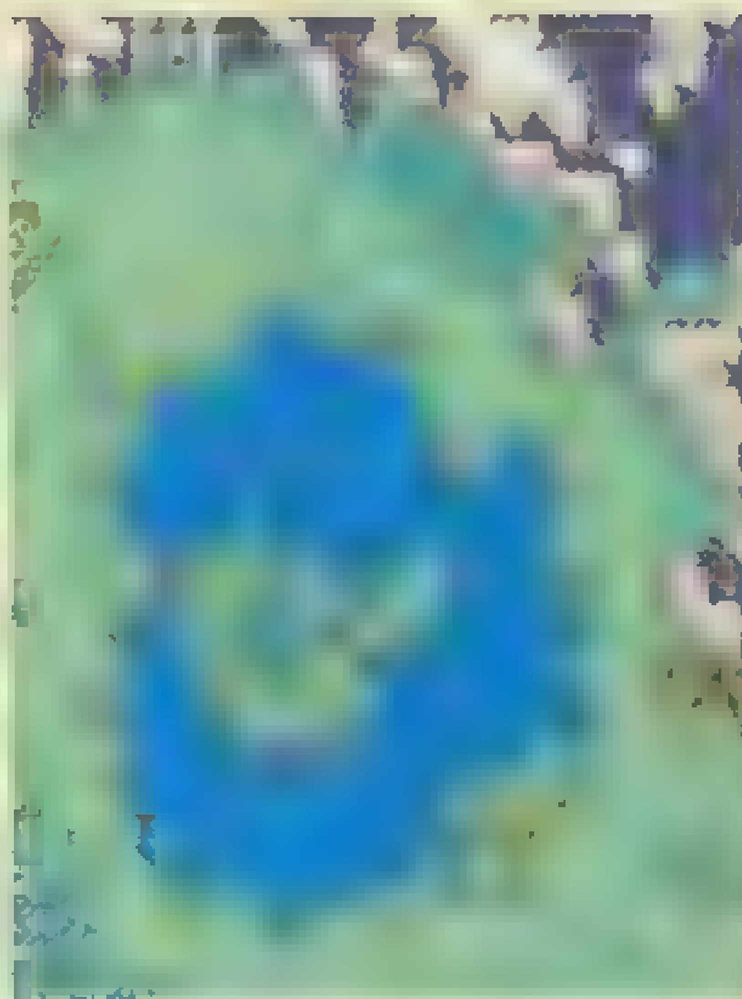
物品：宝箱：右侧上方——屠龙剑 中间——龙盾 下方——ソードバスター 左侧上方——睡眠杖，中间——白色宝玉，下方——リザイア杖。

要点：1. 这一关首先要占领MAP左右两侧上方的机关。守护机关的敌人装备着勇者系武器，派守备力高的人去打比较稳妥。

2. 占领两边的机关后，只有持有着炎之纹章的罗伊站到中间房间的大门前待机才能进入大厅。敌BOSS也就是那位拥有自己专用武器的胡子国王泽费鲁，绝对是个强敌！不用神将器去对付根本不行，不过讽刺的是，使用主角的封印之剑能够轻松击败他……

3. 如果在此之前大家没有进入过全部的外传，那么本章就是最终章了。反之，如果进入了全部外传，即得到了全部的将神器，那么接下来的战斗带给大家的，才是真正的FE感觉……

第23章 贝伦的亡灵



国王泽费鲁被打败后，贝伦王国投降了，大陆上的这场大动乱终于告一段落。但是罗伊他们的战斗还没有结束。“黑暗巫女”很有可能就是“魔龙”，按照“神将器”发出的指示，罗伊一行人来到了龙族的发源地“龙殿”。在龙殿前，贝伦三龙将的布尔尼娅将军率领着贝伦王国的残兵发起了最后的疯狂反扑。

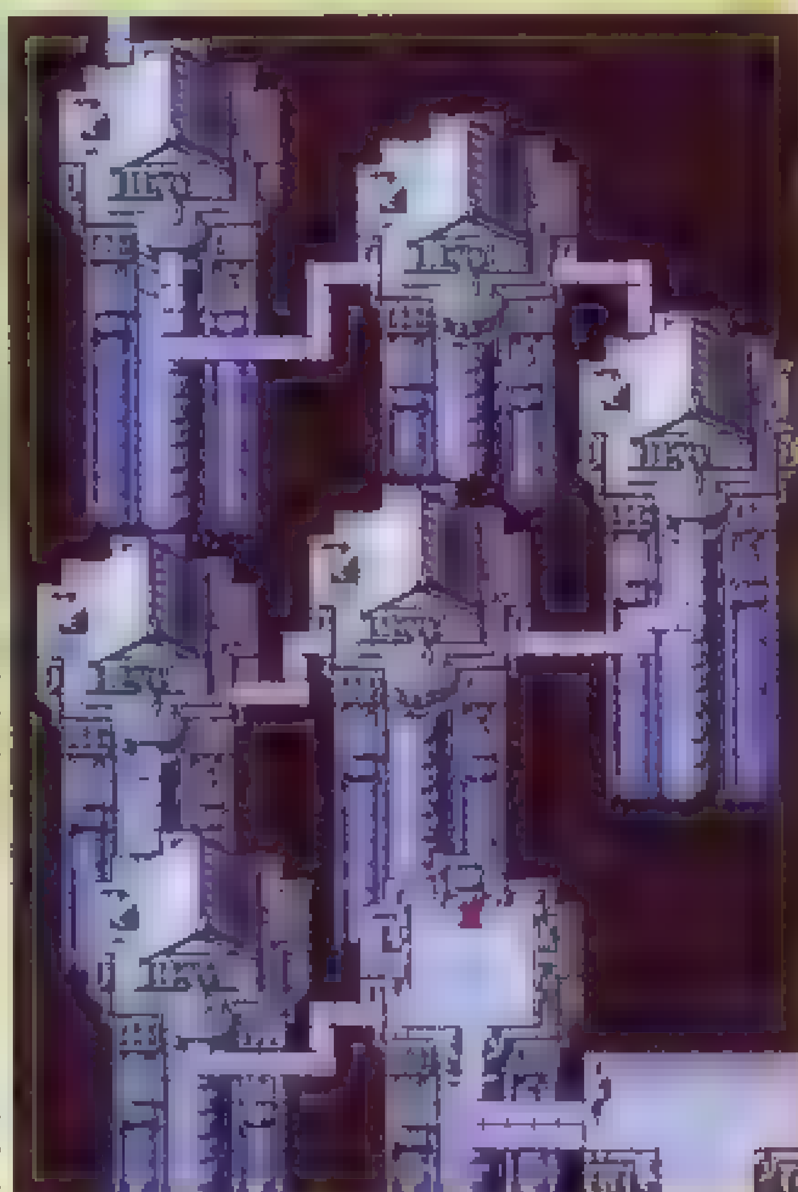
同伴加入：菲尔访问民家可以让卡雷尔成为同伴。

要点：1. 本章的武器店和道具店是最后一次出现了，有钱就赶快花吧，挥霍一空也无所谓。建议多买一点魔法书。

2. 敌人以强大的龙族为主，还是使用将神将器的好。有机会大家也可以试试天马三姐妹的“三角攻击”，威力极大！而在MAP中央还设有3架投石器，HP低的人注意不要进入射程。BOSS身边的魔法师比较烦人，应该准备好レスト杖给中了魔法的同伴恢复状态。

3. 敌BOSS装备有射程为10格的“雷暴魔法”，威力极大，不过正是因为它太重了，所以不能发动2次攻击。而且她还因此而不能使用近身攻击！所以对于我方的攻击根本无法反击，应该还是比较容易对付的。

第24章 真实的传说

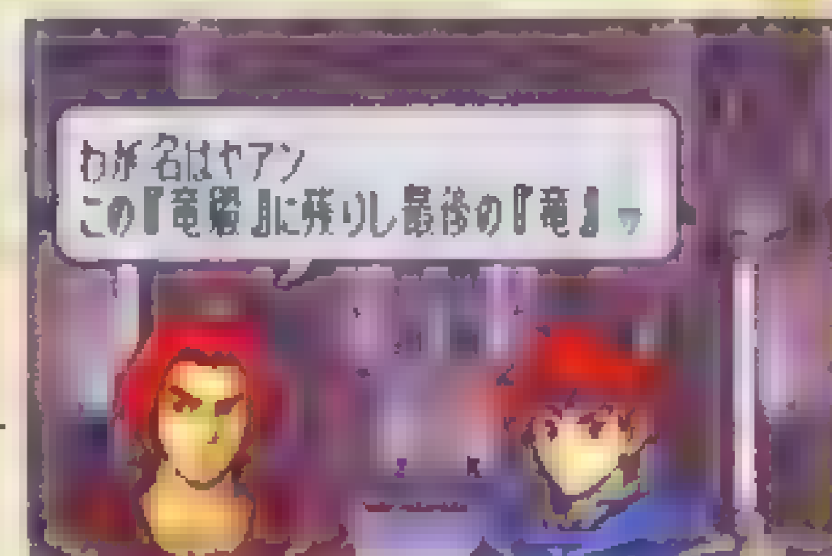


击退了贝伦王国的残兵后，罗伊等人踏寻着“八神将”曾经走过的道路来到了神殿内部，但是在这里，罗伊他们了解到了事实的真相，一些他们原本坚信不疑的事情在这里被彻底颠覆了……

要点：1. 最多出场10人，罗伊和琺还是强制出战的，所以可以自由选择的只有8人。并且，本章出战的角色会一直保留到终章使用！也就是说这次人物编制已经是最后一次了！大家要仔细想清楚到底应该派些什么角色出战。（建议派出能使用各种神器的角色——新时代的“八神将”……^^b）

2. 从这里开始所有的敌人都是龙族，普通的武器几乎对他们无效。神将不出，大家全体ＯＶＥＲ……地图上共有7个王座需要逐个制压，需要注意的是制压后的王座上也会出现敌人的援军。敌BOSS是拥有正统龙族血统的龙，HP高达80，可惜封印之剑和其他神将器都是他的克星。

罗伊：“这里就是龙殿……有一种异样的气氛。过去八神将也就是在这里战斗的吧……”



红发男人：“又是你们人类挡在我们面前。”

罗伊：“你是谁！什么时候……”

红发男人：“我叫亚安（ヤアン），是这个龙殿里仅剩的龙族。”

罗伊：“仅剩的龙族？和与我们战斗的龙族看上去不太一样啊……你就是魔龙吗？”

亚安：“以前所有和你们战斗的龙族都是战斗龙，并且我也不是魔龙。我是在很早以前和你们人类争夺世界霸权的纯种龙族后代。”

罗伊：“有什么区别？魔龙不是龙族的首领吗……”

亚安：“告诉你，魔龙只是为我们龙族带来荣誉的工具而已，不是什么龙族首领。”



罗伊：“什么！那么魔龙到底是？”

亚安：“你们好像对魔龙的事一无所知。”

罗伊：“告诉我，魔龙到底是怎么一回事？我们，不，我很想了解对手的底细！”

亚安：“不是不想告诉你。嗯，这样吧。我就在这个神殿的里面，你们进来接受考验吧。”

罗伊：“里面？你不是在这里……”

亚安：“你现在看到的只是我的幻影。想了解一切的话就来找我吧。如果你具备和我战斗的实力，我就会告诉你……”

第一个王座

罗伊：“你是……真实的还是……”

亚安：“这里只不过是入口，离我在的地方还远着呢，不过你们也没有想象中的那么弱”

罗伊：“当然，我们也是经受了很多的考验才来到这里的”

亚安：“原来如此，那我就告诉你一点魔龙的事情。魔龙并不是龙族首领，而是为了我们龙族的胜利被创造出来的。”

罗伊：“被造出来的？！不是魔龙创造的龙吗？”

亚安：“你所说的龙是战斗龙，与我这样真正的龙是不同的，战斗龙是由魔龙创造出来的。为了我们纯种的龙能够战胜你们人类，我们把龙种中最强大

的神龙重新制作成为了魔龙。”



罗伊：“把神龙重新制作？那么说魔龙原本是……神龙愿意自己变为魔龙吗？”

亚安：“没有什么愿意不愿意。这是族长的命令，所以就掏出了神龙的心。”

罗伊：“什么！”

亚安：“我们非常需要神龙的力量，事关我们整个龙族的命运，必需要采用非常手段。”

罗伊：“需要神龙的力量……但为什么要掏出神龙的心！”

亚安：“想知道就继续往前走吧，让我再看看你们的实力。”

第二个王座

亚安：“干得不错嘛，但不知道你们能坚持到哪里。”

罗伊：“继续咱们的谈话吧。”

亚安：“……有很多次，你们人类都是依靠数量上的优势打败我们。我们龙族为了扭转这种被动的局面决定集中神龙的力量制造出战斗龙。”

罗伊：“战斗龙……只是用来战斗的？”

亚安：“不错，但是神龙族反对这样做。就在我们考虑怎样利用神龙的力量的时候，神龙族突然全部失踪了。”

罗伊：“为什么？”

亚安：“大概他们不想被利用吧。虽然不知道他们去了哪里，但很幸运，我们捕获了一条神龙。”



罗伊：“就是现在的魔龙？”

亚安：“是的，就是伊多。一条身体里流着神龙血液的魔龙。她好像对神龙族的叛逃感到困惑。和你们人类不同，困惑对我们来说是一件要命的事情。”

罗伊：“这种不解转变成为了仇恨……”

亚安：“我们发现她的时候她还很小，但已经完全具备了制造出战斗龙的能力。不过却不怎么听从我们的命令。”

罗伊：“所以你们挖出了她的心？”

亚安：“是的，挖出她的心，她就会听从族长的命令。这回就说到这里吧。”

第三个王座

亚安：“你又近了一步，不过前面的路还长。”

罗伊：“我会让你看到我的实力的。”

亚安：“你还想知道点什么？”

罗伊：“既然你们成功造出了魔龙，为什么还会败给人类？”

亚安：“我们依靠魔龙的力量使龙族逐渐强大了起来。不过之后人类也知道魔龙的存在了，他们也很清楚仅仅依靠数量上的优势是无法打倒魔龙的，便依靠魔力制造出了强力的武器……就是你们称为神将器的东西。”

罗伊：“这和我所知道的差不多……”

亚安：“人类中最优秀的战士拿着这些武器攻到了我们龙族的总部，就是这座龙殿。但是当我们龙族和你们人类的力量都集中到贝伦这个地方的时候，发生了令人意想不到的事情。”

罗伊：“怎么回事？”

亚安：“维系这个世界存在的‘秩序’崩溃了。结果四季混乱、昼夜颠倒……”

罗伊：“是说‘末日之冬’？那不是因为你们龙族滥用魔力造成的吗……”

亚安：“你们人类当中是这么解释的？”

罗伊：“最后是神将器的魔力使世界的‘秩序’恢复了。”

亚安：“哼，看来坏事都是我们龙族干的啦，这倒符合你们人类的思维。实际上，因为人类和龙族都制造出了足以扭曲‘秩序’的力量，这两种力量的冲突使得‘秩序’完全崩溃了。”



罗伊：“那么把神将器藏起来就是为了防止‘秩序’再次崩溃？”

亚安：“呵，藏起来是比较聪明的做法，现在好像就在你们手中吧。放心，如今的神将器已经没有以前那样大的威力了，就算你们使用也不会引起‘秩序’的崩溃。看来我们很幸运，不管怎么说上次的‘秩序’崩溃给我们龙族以重创。”

罗伊：“重创？”

亚安：“那才是我们龙族败给你们人类的原因……等你靠近我一些再跟你说吧。”

第四个王座



亚安：“居然能够来到这里，不错嘛。”

罗伊：“继续咱们的谈话吧。”

亚安：“好。我们受到的重创，对于龙族来说是致命的。‘秩序’崩溃后，大地和天空的力量减弱了，龙族很难再保持自己的形态。所以我们龙族把力量封印到了石头中，而把身体转变为人类的形态。”

罗伊：“那种石头就是龙石吧。”

亚安：“不错。正是因为这样我们的力量和人类之间拉开了差距。没有了龙石，我们就和普通的人类一样，甚至还要弱小。人类于是向转变为人类形态的龙族发起了进攻。”

罗伊：“为什么要转变为人类形态？”

亚安：“在新‘秩序’之中，这种形态是消耗力量最小的。我们龙族在八神将的面前一批批败下阵来，我也是死里逃生。”

罗伊：“……你一定非常憎恨人类吧？”

亚安：“憎恨？只有人类才会拥有这些毫无意义的感情。在关系到种族存亡的战争中人类胜利了，龙族失败了，仅此而已。”

罗伊：“……”

亚安：“但是，下一次失败的也许就是你们人类了。我们正是利用你们人类中的贝伦国王泽费鲁使魔龙苏醒的。”

罗伊：“那么解除魔龙封印的还是泽费鲁国王！”



亚安：“是的。那么继续展现你的实力吧。”

第五个王座

罗伊：“亚安，你在吗？”

亚安：“呵，毕竟是打倒了泽费鲁的人啊，你或许有和我战斗的资格。”

罗伊：“魔龙和泽费鲁是怎样一种关系？”

亚安：“创建贝伦王国的是八神将之首哈尔特穆德，这个你应该知道吧。”

罗伊：“我知道。”

亚安：“人龙战役的时候，魔龙并没有被杀死，而是被哈尔特穆德封印起来了，你也知道吧。”

罗伊：“我知道。但哈尔特穆德为什么会这么做就不清楚了……”

亚安：“原来如此……是这样的。当八神将打倒我们龙族的族长，在龙殿深处寻找魔龙的时候，只看到了一个呆坐在那里仰望天空的人类少女。”

罗伊：“那就是魔龙？为什么不战斗？”

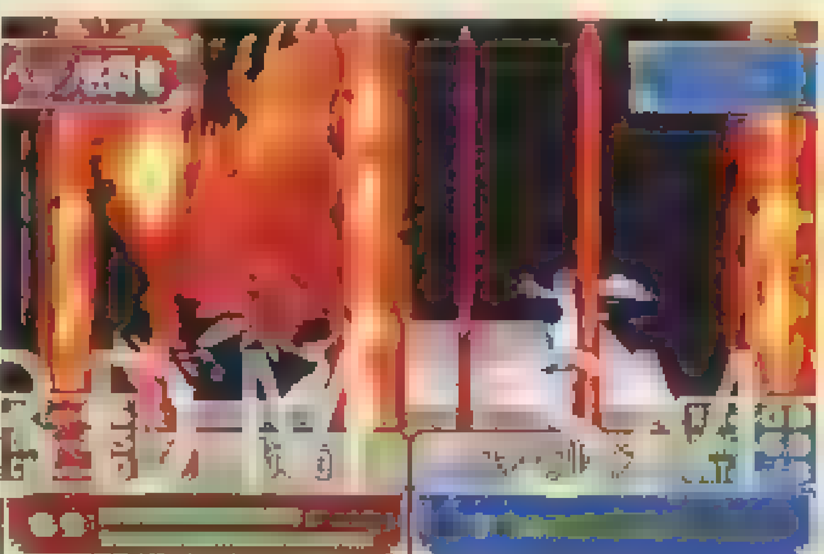
亚安：“因为她的心已经被摘除了，她只会听从族长的命令。既然族长已经死了，自然就会变成这样子。”

罗伊：“那么魔龙最后怎么样了？”

亚安：“八神将他们也不知道如何是好，本来以为是一条恐怖的恶龙，没想到却是一个没有灵魂的少女。”

罗伊：“……”

亚安：“但是不管怎么说魔龙毕竟还是魔龙，有人建议还是应该把它消灭。感受到了敌意的魔龙化为了龙的形态，开始攻击八神将。这只是出于一种本能的反应罢了，就像是战斗龙那样。哈尔特穆德迫不得已，拿起手中的神剑向魔龙斩去……”



罗伊：“封印之剑……”

亚安：“你们人类是这么称呼它的么，魔龙被砍到后便昏过去了。”

罗伊：“没有死？”

亚安："是的。那把剑好像能够反映出主人的情绪。"



罗伊："就是说哈尔特穆德并没有想杀死魔龙……？"

亚安："哈尔特穆德对于魔龙的诞生过程有一定了解，看到伊多后发现她是这个样子，于是心生怜悯之情。我们龙族可无法理解这种感情。"

罗伊："怜悯……"

亚安："所以在他心中并不是真的想杀死魔龙，要是我的话，绝对不会留下有可能会给自己带来危险的隐患。"

罗伊："所以，他的怜悯之心改变了剑的威力。"

亚安："哈尔特穆德说服了想杀死魔龙的人，决定把魔龙封印起来。于是他在贝伦森林深处建造了神殿，魔龙被神剑和宝珠封印着，就是你们所说的封印之剑和火炎纹章。之后他又在周边建立了贝伦王国，世世代代守护这里，他的后代，现在就是泽费鲁国王。"

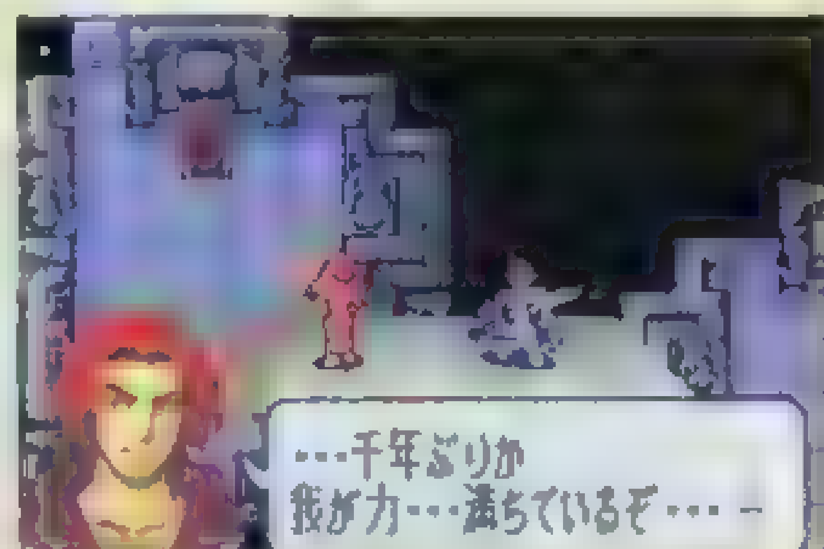
罗伊："你为什么知道的这么清楚？连封印魔龙的事都知道，你看见了？"

亚安："不是，那时候我还身负重伤，躲在一个人类找不到的地方养伤呢。这些事，是那个男人——泽费鲁告诉我的。泽费鲁是在阅读了贝伦王家传下来的文献后才知道的。"

罗伊："……你怎么会认识泽费鲁国王的？"

亚安："那个男人吗？想知道的话就继续前进吧。"

第六个王座



亚安："你终于来到这里了，我就在前面的房间里，很久没有和人类见面了。自从人龙战役之后我就没有再踏出过这座龙殿。"

罗伊："你一直在这里？"

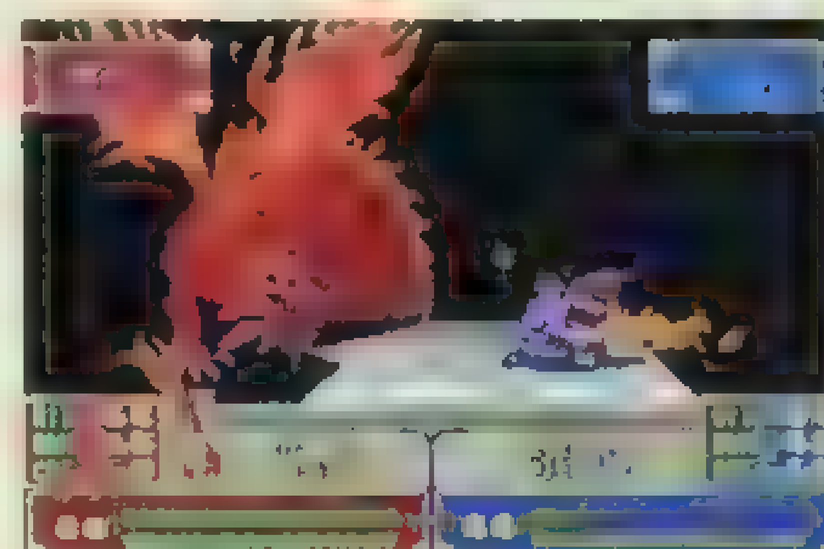
亚安："有一千年了，我一边疗伤一边在这里等待，等待让魔龙复活的机会，终于还是让我等到了。魔龙的封印解除了，我的身体里现在也充满了力量。"

罗伊："你的身体和魔龙的封印有什么关系？"

亚安："这个龙殿是由龙族中实力最强大的神龙的力量所支撑的。魔龙被封印后，我自然也无法恢复自己的力量。"

罗伊："原来是这样……"

亚安："当我发现自己重新获得了力量后，我很想知道是谁解放了魔龙，目的是什么。于是我使用了幻影前去调查，就像现在这样。现在大陆上到处都是你们人类，我只能尽可能地呆在龙殿里。"



罗伊："你不是说化为人形的龙族就失去了力量吗？那你现在是怎么制造幻影的？"

亚安："这个龙殿是由我们龙族建造的，只有在这里即使化为人形我们也不会失去自己的力量。以我的能力，操纵幻影是小菜一碟。但是我还不能像魔龙那样制造出战斗龙。"

罗伊："你操纵幻影找到了泽费鲁？"

亚安："不错。我问他为什么要唤醒魔龙，那个男人却是与众不同，对于我的突然出现他一点也没有惊惶，而是反过来问我是什么人。我说我是龙族。他于是就对我说解开封印的目的就是要把世界拱手交给龙族。"

罗伊："……"

亚安："虽然我不知道他的真实用意，但是他就是魔龙的主人。他给魔龙下达了命令，要魔龙消灭人类，使龙族称霸世界。"

罗伊："泽费鲁现在已经死了，那么魔龙会怎么样？"

亚安："虽然他已经死了，魔龙仍然会寻找解放世界的机会的。"

罗伊："即使主人已经死了？难道你成为了魔龙新的主人？"

亚安："没有那个必要，即使主人死了，魔龙也会继续完成使命的，她只是服从命令而已，直到人类灭亡的那一天。"

罗伊："被夺去了灵魂还要完成这样的使命，怎么会这样……"

亚安："你也怜悯她吗？真不明白你们这些人类。最后告诉你一件事，不管怎么样，人类与龙族是不可能和平相处的，毕竟是不同种类的生物。"

罗伊："不会的！我知道有一个村子，那里人类和龙族是和平相处的。我们同样生长在这片大陆上，一定可以互相沟通的！"

亚安："人类和龙族一起生活？哼，别开玩笑了。还是赶快过来让我看看你的实力吧。"



经过苦战，大家终于站在了魔龙的面前……

罗伊："你就是黑暗巫女，不，是魔龙……"

伊多："……你为什么要阻止我？"

罗伊："嗯？"

伊多："我是注定要改变这个世界命运的。我会把世界引向正确的方向，你为什么要妨碍我？"

罗伊："……不是这样的。这只是你的一厢情愿。停止吧！赋予你这个使命的人已经不存在了，你没有必要再打下去了！"

伊多："……"

罗伊："已经没有战斗的理由了。"

伊多："……很久、很久以前，我也曾听到过同样的话，就像和煦的微风一样的话……那时开始我就在无尽的黑暗中一直沉睡……不过陛下希望我苏醒过来。"

罗伊："陛下……泽费鲁国王！"

伊多："醒来以后，我已经不再是那个不知道自己该做什么的我了。"

罗伊："……"

（伊多摘掉草帽后）

伊多："我要引导这个世界，即使再过几千个白昼，几万个黑夜……也一定要！"

罗伊："……一定要战斗吗？"

伊多："如果你阻止我的话。"

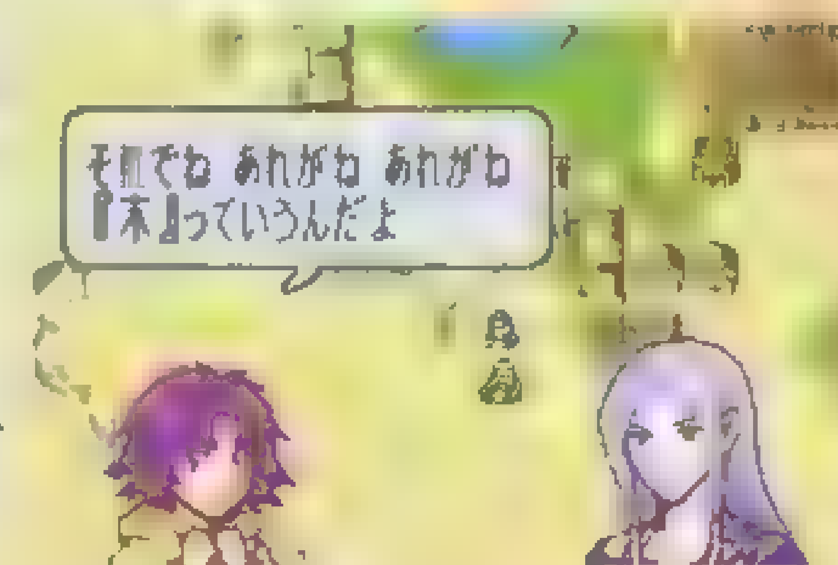
罗伊："既然如此……"

伊多："因为这是陛下的愿望。我是为了实现陛下的愿望而醒来的……"

要点：第24章的延续，无法进行人物编成，不过敌人也一目了然，打倒上方的魔龙就行了。注意两旁会出现敌人援军，所以要速战速决。最后，用封印之剑打倒魔龙才能够进入完美结局。否则就会见到她的死亡……另一个结局……

一切都结束了……没有心的魔龙少女，在经过了千年轮回之后，再一次因为人类的仁慈之心而活了下来——两次都是被封印之剑的使用者所救，这是命运吗……

为了寻回她那失去的灵魂，罗伊将她安置在了龙的幸存者——法那里……



法："那个呢，那个，就是那个。叫做'树'哦。"

伊多："'树'？"

法："嗯！那个'树'呢，有很好吃的'果实'哦。"

伊多："'果实'？"

法："看看，就是上面那个，就是那个家伙啦。呵！好痛……被果实砸到头了……"

伊多："呵……"

法："咦？大姐姐，你刚才是不是笑了？"

伊多："……笑？我吗？"

法："嗯！刚才，你发出了'呵'的声音。哇……大姐姐笑了，大姐姐笑了！"

伊多："'笑'？这就是'笑'……"

法："嗯！我要马上去告诉罗伊哥哥，说大姐姐她笑了！"

伊多："起风了……"（曾经的，很久以前的……和煦的微风一样……）

THE END

全部人物支援列表

名字	支援对象（初期友好度／每回合友好度增加值）
ロイ	リリーナ (56/4) マーカス (30/2) ウォルト (30/2) セシリア (20/2) スー (1/1) ソフィーヤ (1/1) シャニー (1/1) ララム (1/1) アレン (20/2) ランス (20/2)
マーカス	ロイ (30/2) アレン (20/2) ランス (20/2) ウォルト (20/2) リリーナ (1/1)
アレン	ティト (1/1) マーカス (20/2) ウォルト (20/2) ランス (30/2) ワード (1/1) ロイ (20/2)
ボ ルス	リリーナ (30/2) バース (20/2) ウエンディ (35/3) アストール (1/2) オージェ (1/2)
ウォルト	ロイ (30/2) マーカス (20/2) アレン (20/2) ランス (20/2) スー (1/1)
ランス	マーカス (20/2) ウォルト (20/2) アレン (30/2) ロット (1/1) ロイ (20/2) クラリーネ (1/1)
エレン	ミレディ (20/2) ツァイス (10/2) サウル (1/1) ルゥ (30/1) チャド (1/1)
シャニー	ディーク (10/2) ワード (10/2) ロット (10/2) ユーノ (30/3) ティト (30/3) ロイ (1 1) ゼロット (30 1)
ディーク	ワード (10/2) ロット (10/2) シャニー (10/2) クラリーネ (1/1) クレイン (40 1) ルトガー (10 1)
ワード	ディーク (10/2) シャニー (10/2) ロット (40/2) エキドナ (1/1) アレン (1/1)
ロット	ディーク (10/2) シャニー (10/2) ワード (40/2) エキドナ (1/1) ランス (1/1)
チャド	ルゥ (30/2) レイ (1/2) キャス (1/1) エレン (1/1) ヒュウ (1/1)
ルゥ	レイ (20/3) チャド (30/2) エレン (30/1) ヒュウ (5/1) ミレディ (1/1)
クラリーネ	クレイン (40/3) ルトガー (10/2) ディーク (1/1) ランス (1/1) ドロシー (1/1)
ルトガー	クラリーネ (10/2) ダヤン (1/1) ディーク (10/1) カレル (1/1) フィル (1/1)
サウル	ドロシー (20/2) ヨーデル (40/2) セシリア (1/1) イグレーヌ (1/1) エレン (1/1)
ドロシー	サウル (20/2) パーシバル (1/1) ヨーデル (40/2) シン (1/1) クラリーネ (1/1)
スー	ダヤン (40/3) シン (30/2) ファ (1/1) ウォルト (1/1) ロイ (1/1)
ゼロット	ノア (10/2) トレック (10/2) ユーノ (40/3) ティト (30/1) シャニー (30/1)
トレック	ゼロット (10/2) ノア (10/2) ミレディ (1/1) ゴンザレス (1/1) ユーノ (20/1)
ノア	フィル (10/2) ゼロット (10/2) トレック (10/2) ユーノ (20/1) カレル (1/1)
リリーナ	ロイ (56/4) ボールス (30/2) バース (30/2) オージェ (10/2) ゴンザレス (30/2) マーカス (1/1) ウエンディ (30/2) ガレット (10/2) アストール (30/2) セシリア (50 1)
アストール	リリーナ (30/2) ボールス (1/2) バース (10/2) ウエンディ (1/2) イグレーヌ (10/1)
ウエンディ	リリーナ (30/2) ボールス (35/3) バース (20/2) オージェ (10/2) アストール (1/2)
バース	リリーナ (30/2) オージェ (10/2) ボールス (20/2) ウエンディ (20/2) アストール (10/2)
オージェ	リリーナ (10/2) バース (10/2) ララム (1/1) ウエンディ (10/2) ボールス (1/2)
フィル	バアトル (40 3) ノア (10 2) カレル (30 3) ルトガー (1 1) シン (1 2)
シン	ダヤン (40/2) スー (30/2) フィル (1/2) ドロシー (1/1) ツァイス (1/1)
ゴンザレス	リリーナ (30/2) エキドナ (1/1) ダヤン (1/1) トレック (1/1) ガレット (20/1) バアトル (1 1)
ギース	エキドナ (1/1) キャス (20/1) ダグラス (1/1) ララム (1/1) ガレット (1/1)
クレイン	クラリーネ (40/3) パーシバル (20/2) ディーク (40/1) エルフィン (10/2) ティト (30/2)
ティト	ユーノ (30 3) シャニー (30 3) アレン (1 1) ゼロット (30 1) クレイン (30 2)
ララム	エキドナ (20/2) ガレット (1/1) オージェ (1/1) ギース (1/1) ロイ (1/1) ダグラス (30 3) パーシバル (1 2)
エキドナ	ギース (1/1) ララム (20/2) ゴンザレス (1/1) ワード (1/1) ロット (1/1)
エルフィン	パーシバル (20/2) ファ (1/1) ダグラス (30/2) クレイン (10/2) セシリア (20/2)
バアトル	フィル (40/3) カレル (20/2) ゴンザレス (1/1) ツァイス (1/1) キャス (1/1)
レイ	ルゥ (20/3) チャド (1/2) ヒュウ (5/1) ニイメ (1/1) ソフィーヤ (1/1)
キャス	ギース (20 1) チャド (1 1) ガレット (1 1) ヒュウ (1 1) バアトル (1 1)
ミレディ	ツァイス (20/3) エレン (20/2) ルゥ (1/1) ヨーデル (1/1) トレック (1/1)
パーシバル	クレイン (20 2) セシリア (30 2) ドロシー (1 1) エルフィン (20 2) ダグラス (30/2) ララム (1/2)
セシリア	ロイ (20/2) パーシバル (30/2) サウル (1/1) エルフィン (20/2) ダグラス (30/2) リリーナ (50/1) ソフィーヤ ファ (30/3) イグレーヌ (30/2) レイ (1 1) ロイ (1 1) ニイメ (1 1)
イグレーヌ	ファ (30/3) ソフィーヤ (30/2) サウル (1/1) アストール (10/1) ダグラス (1/1)
ガレット	リリーナ (10/2) ギース (1/1) ララム (1/1) キャス (1/1) ゴンザレス (20/1)
ファ	ソフィーヤ (30/3) イグレーヌ (30/3) スー (1/1) ニイメ (1/1) エルフィン (1/1)
ヒュウ	ニイメ (40/1) レイ (5/1) キャス (1/1) チャド (1/1) ルゥ (5/1)
ツァイス	ミレディ (20/3) エレン (10/2) カレル (1/1) バアトル (1/1) シン (1/1)
ダグラス	エルフィン (30/2) ギース (1/1) イグレーヌ (1/1) パーシバル (30/2) セシリア (30 2) ララム (30 3)
ニイメ	ヒュウ (40/1) ヨーデル (40/1) レイ (1/1) ソフィーヤ (1/1) ファ (1/1)
ダヤン	シン (40/2) スー (40/3) ヨーデル (1/1) ゴンザレス (1/1) ルトガー (1/1)
ユーノ	ティト (30/3) シャニー (30/3) ゼロット (40/3) トレック (20/1) ノア (20/1)
ヨ デル	ニイメ (40/1) サウル (40/2) ドロシー (40/2) ダヤン (1/1) ミレディ (1/1)
カレル	フィル (30/3) バアトル (20/2) ルトガー (1/1) ツァイス (1/1) ノア (1/1)

★人物之间的支援等级是与隐藏的友好度相联系的.只要将特定的人物移动到一起待机（救出也可以），每一回合他们之间的友好度都会上升，当友好度到达60时，"支援"指令就会出现，选择后支援等级上升为C级。此后当友好度再次达到120和200时，支援等级也会分别上升为B级和A级。必须注意一点：每一章全队的友好度上升总值最高只能达到120，所以不要认为可以在第一章就将所以人物的支援等级升满。

谈谈贝伦国王泽费鲁以及龙族

文：天下第七

在千年以前的那场人龙战役中，为了和人类争夺霸权龙族首领把神龙族少女改造成为了魔龙（神龙族是整个龙族中最强大的，却生性不喜好争斗），还残忍地掏出了她的心，使她没有自己的灵魂。但这仍然没有改变龙族的命运。世人们都知道最后是人类获得了胜利，而实际上并不是人类打败了龙族，而是自然界中的“秩序”打败了龙族。因为自然条件限制，变为了人形的龙族们在人类八神将的面前确实显得有点势单力薄，被消灭殆尽也不足为怪。

当八神将最后冲入龙殿的时候，他们没有找到什么邪恶的魔龙，只看到一个呆坐在那里仰望天空的少女(化为人形的魔龙)。因为控制她的龙族族长已经死了，所以现在的她和断了线的木偶没有什么分别。出于人类特有的怜悯之情，八神将之首的哈尔特穆德并没有杀死魔龙（也就是神龙族少女伊多），只是将它封印了起来。

之后哈尔特穆德在封印魔龙的地方建立起了贝伦王国，并将人龙战役和魔龙的事情都记载在了文献中，一代一代传了下来。

千年之后，贝伦王国的王位传到了泽费鲁这一代。这个人的本质应该不坏，甚至应该说是相当正直，但肯定非常古板，不懂得变通。可能是偶然的机会他读到了这些文献，发现了事实的真相后受到很大触动，这时的他突然间发觉到人类原来有那么多的缺点，人与人之间很难建立起真正的信任，随处都可以见到被嫉妒和欲望心理所驱使的卑鄙小人（信任和背叛可以说是这个游戏的主题，贯穿始终）。况且人类社会中所特有的“阶级”概念使得人与人之间根本不可能实现完全的平等。



泽费鲁开始变得厌恶人类，包括他自己。出于他对龙族的了解，他渐渐地觉得其实龙族更加适合统治这片大陆，龙族不像人类那样拥有感情，它们之间都是平等的，没有纷争（实际上并非如此，按照亚安对于龙族的描述，龙族内部也是有纷争的）。如果由龙族来代替人类的话这片大陆会更加和平、宁静。

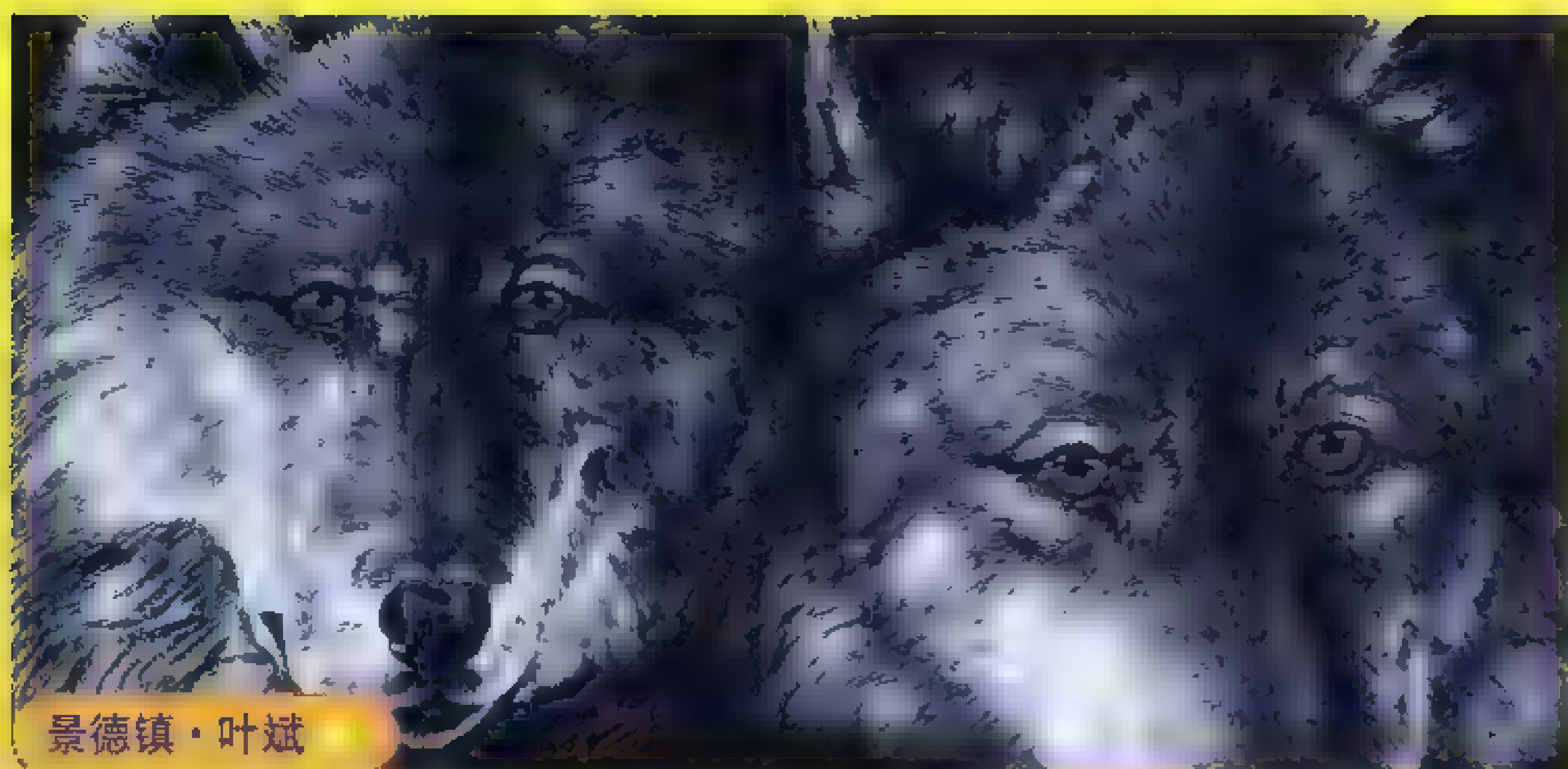
于是他解开了魔龙的封印，并成为了魔龙的主人（具体通过什么方法成为魔龙的主人我们也不得而知）。他想通过魔龙来消灭全人类，让龙族来统治世界。当泽费鲁成为魔龙的新主人之后，就下达了要让龙族重新统治世界的命令。伊多自始至终都在执行这个命令，即使在费泽鲁死去之后。在龙殿罗伊对她说：“你的主人都已经死了，你这样做还有什么意义？”但对于没有灵魂的伊多来说，主人的命令高于一切，除非下达新的命令，否则一切都永远无法改变。不过在和罗伊的对话中，伊多或多或少还是流露出了一点隐藏在她记忆深处的东西。她说自己就像在做梦，而梦的内容却是一片空白。她还提到了“温暖和煦的风”，这也许是在她还是神龙族少女时的记忆了。游戏的结尾处，伊多已经开始拥有了人类的感情。一阵风吹过，似乎又使她想起了什么……

泽费鲁最终还是失败了，败在了毛头小子罗伊手下。罗伊虽然也没有讲出什么可以驳倒费泽鲁的理论，但他始终相信人类的未来是美好的，是由人类自己创造出来的。而费泽鲁悲观得连自己都否定了，怎么可能成功？



在龙族看来，人类真是奇怪的动物，拥有那么多不必要的感情。罗伊曾经问龙族的幸存者亚安：“你一定非常憎恨人类吧？”。亚安回答说：“憎恨？只有人类才会拥有这些毫无意义的感情。在关系到种族存亡的战争中人类胜利了，龙族失败了，仅此而已。”想一想，龙族真是可怕的敌人。

泽费鲁临死前说：“只要人类中还存在压迫和阶级的观念，就永远不会太平。”这句话大概够罗伊琢磨一辈子的了。



景德镇·叶斌

真正的“饿狼传说”（汗）……很多人都误解了中国国画的定义，以为写意山水就是国画。事实上中国的写实以及工笔国画已经走了很长的道路，像卢光照、唐永力等等几位中国国画大师的作品都不是可以用朝夕跪拜、全体投地来简单表达对其敬仰之心的。小叶玩友的来稿画得很细致，画中的狼毛都是用“狼毫笔”一笔一笔“撕”出来的，而且毛发的滑溜质感巨强！（印刷的缘故有些细小的狼毛都看不到了）假如用传统漫画的水粉或水彩技法去画这两只狼的话几乎是不可能的。这告诉了大家一个事实：艺术本无派流之分，大家应该以拿来主义去学习任何值得借鉴的东西，漫画如此、国画如此，实际上游戏也是如此。





鞍山·崔宇

恐怕天底下没有人敢说“拳皇”的人设不酷吧？庵和京的戏都被抢走了……



上海·缪磊

很难想象《青之6号》这部巨作是由6个人组成的公司制作的。剧情叫人感动啊。大家有没有想过，假如有一天睡觉起来发现粮食紧缺，一碗稀饭就卖100块钱会怎么样呢？所以说一定要珍惜我们的地球，珍惜现有的资源。（话题扯远了）



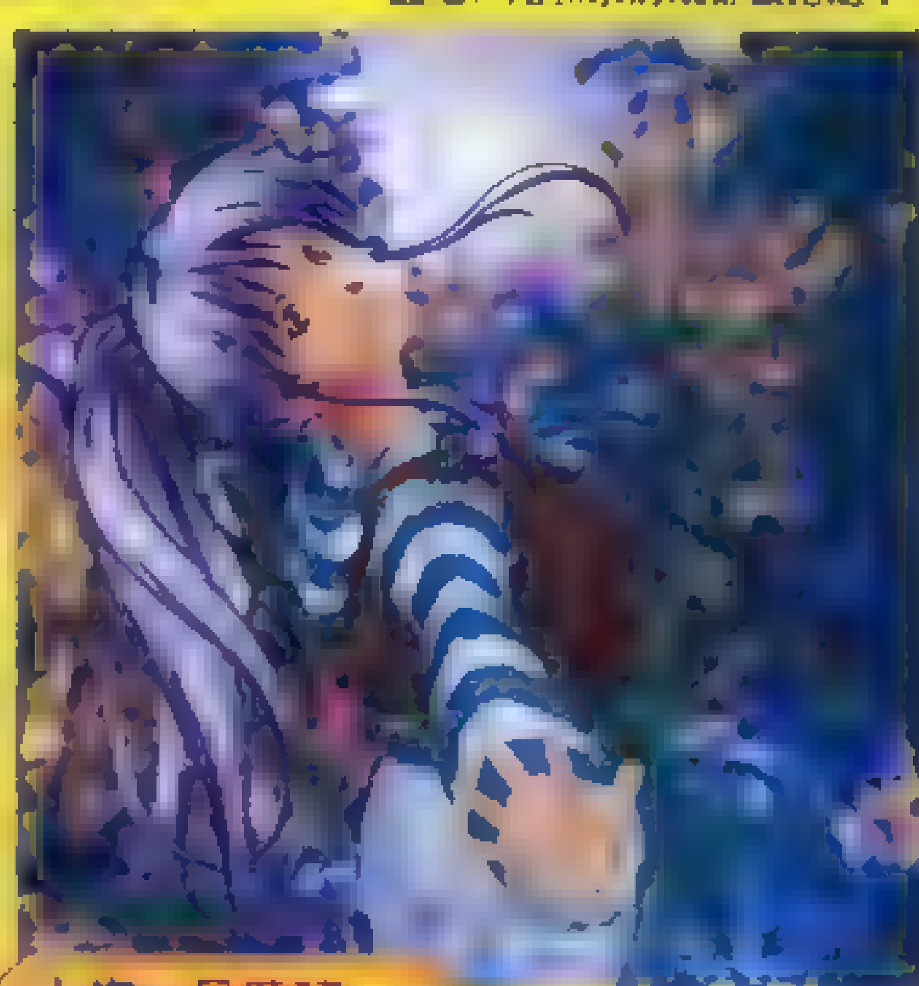
鞍山·神秘人

可以评游戏界十大杰出青年了……



广州·陈杰

边听着孙燕姿的《绿光》边想着你这幅画的评语……好难想啊！听歌是一种享受，而写评语则是……（啊？老编来了！）咳，陈杰玩友的来稿活用了PHOTOSHOP的上色技法，构图很漂亮呢，不错不错……



上海·吴蔚琦

现在的年轻人越来越不像话了……竟然用电脑能画出这么漂亮的CG画来。有一个问题不禁在心里勾起了疑惑，电脑绘画有可能会赶上手工绘画吗？



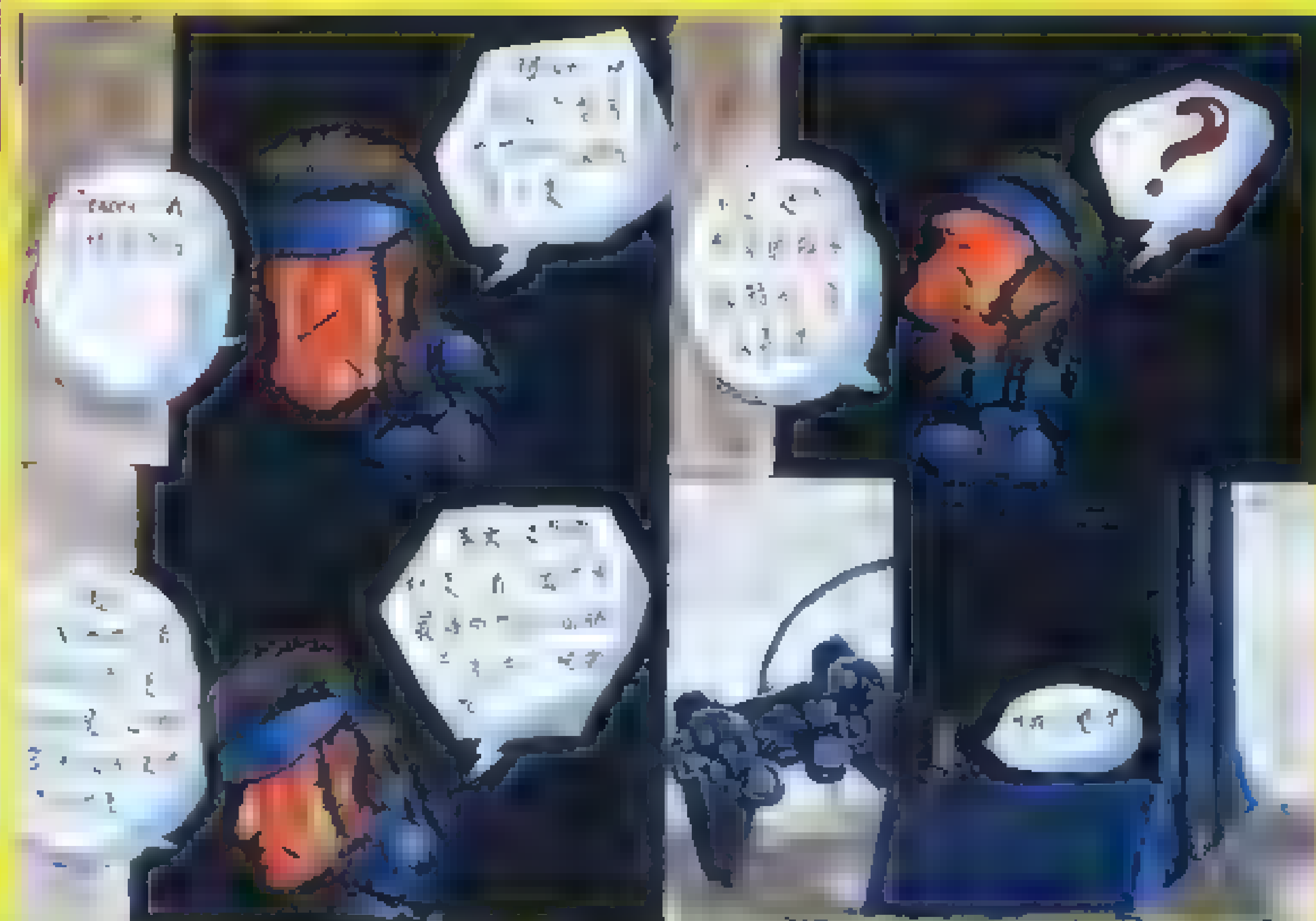
太原·赵翔

一个邪恶得有点可怕的酷男人！带有最新公布的PS2游戏《镜墓》的味道，人物造型给人一种好熟悉的感觉，像什么来着？

深圳·冯讯

本期画廊都是些巨酷的家伙，右边这位可是很像恶魔城贵公子阿鲁卡多啊！不知道《白夜》的祖斯特能否盖过阿鲁卡多的风头。







高州·陈锐

还是那句话，有空一定要尝试一下慕容非超级推荐的这款游戏，剧情非常感人哪！

上海·张胤杰

可以这样试想：假如小岛秀夫当初制作《合金装备2》的时候真的是这样设定METAL GEAR的话，玩家玩到最后会……



哈尔滨·田品吕口

田品吕口……好奇怪的笔名。右边这对兄弟更是古怪！你的那些四[illegible]我都[illegible]了，画得不错。[illegible]三[illegible]四格[illegible]的[illegible]有增多的趋势[illegible]栏目就是我的阴谋！哼哼……

近日获悉BEYOND乐队欲在乐队成立20周年之际重组，欢喜之余也不知道该说什么好了。希望能早日听到新的BEYOND，体会新的BEYOND。阿PAUL、家强、世荣走好……

本期画廊也终于抢来了两页地盘，希望这次的画稿能让大家满意。武汉的陈珊珊玩友：“油细鸡”味道绝对会越来越好，长期“食用”能保证人体每天所需的钙、维生素C……等微量元素。丰南市的刘国然玩友，你的铅笔稿不错，但能画成彩稿则更好了。加油啊……

下期可能的话，会介绍大师池上辽一。以后画廊每期都会介绍名家的说，我闪！



慕容非不仅买了《异度装甲》的限定版，还买了《异度传说》的限定版。这系列游戏真的有这么好玩吗？有时间一定要尝试一下。



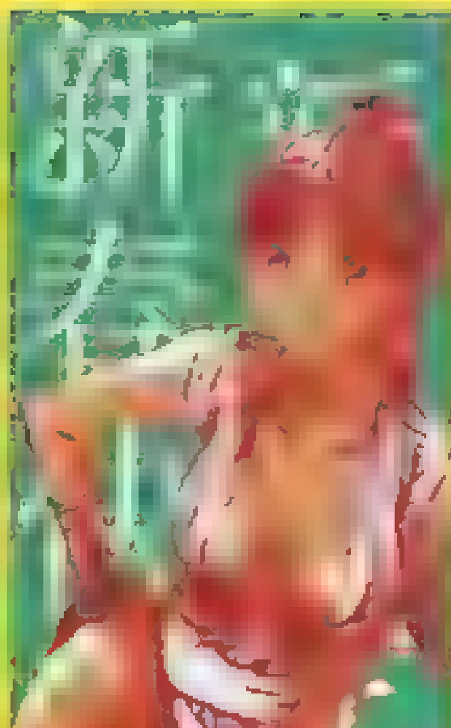
太原·雷鸣

好威猛的感觉，假如是彩稿的话就更漂亮了。听说PS上要出《FF》三作的中文版？



上海·WGoentz

WGoentz 代表“格斗乐园”所有支持贵刊的朋友，祝《游戏机实用技术》越办越好。



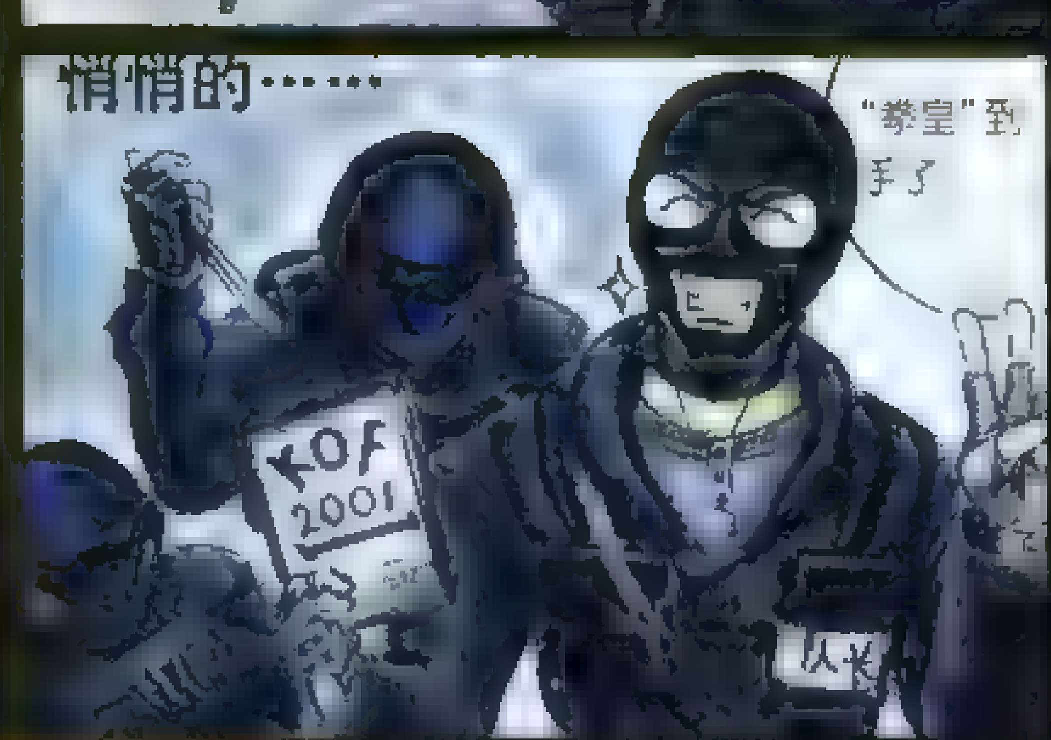
博白·谢威

谢威玩友画的女孩不是一般的漂亮呢！本期最漂亮MM就是这位啦！一改平时我对舞的印象。（啊！鼻血……）









重庆·张鑫

大傻匪呀！（笑）在中国“CS”似乎是越来越火了，要追求那种合作和对战的爽快感就得找“CS”。



北京·小鸟

总有“恶魔城是富贵的象征”的感觉。6月6日即将发售《白夜》，只要你是“恶魔城”迷的话那可一定要买啊！另外……小鸟玩友已被紫枫评为本期最可爱读者了，因为她在名字后面注明“笔名为小鸟，鸟屎也行”。呵呵……

广州·A·S

画廊很长时间没评NO.1了。假如有的话，那就给你吧。用最简单的两个字来形容你这张画稿就是——漂亮！



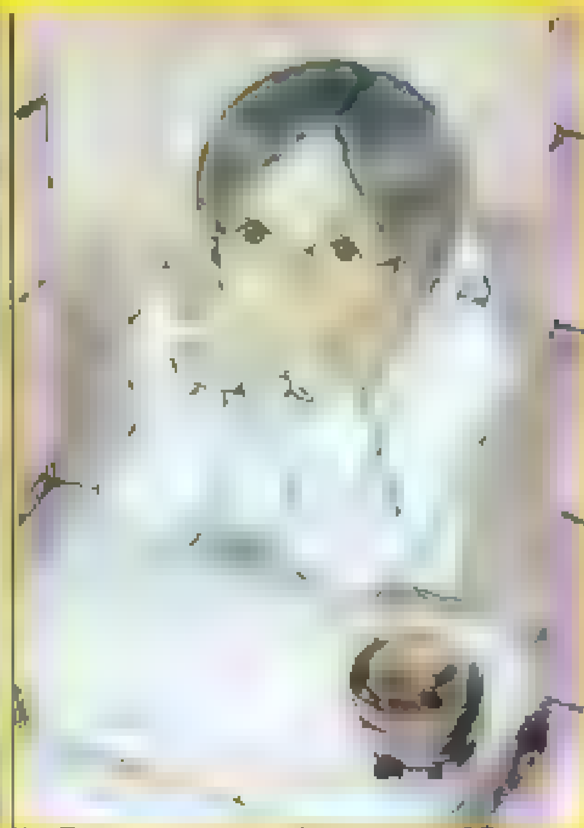
肇庆·浩明

像是《合金装备》+《合金弹头》，SNAKE头带上写着个“X”？难道是暗指XBOX版？



邢台·李烁

李烁玩友说这张画画的是“貌美如花的紫枫小姐”……



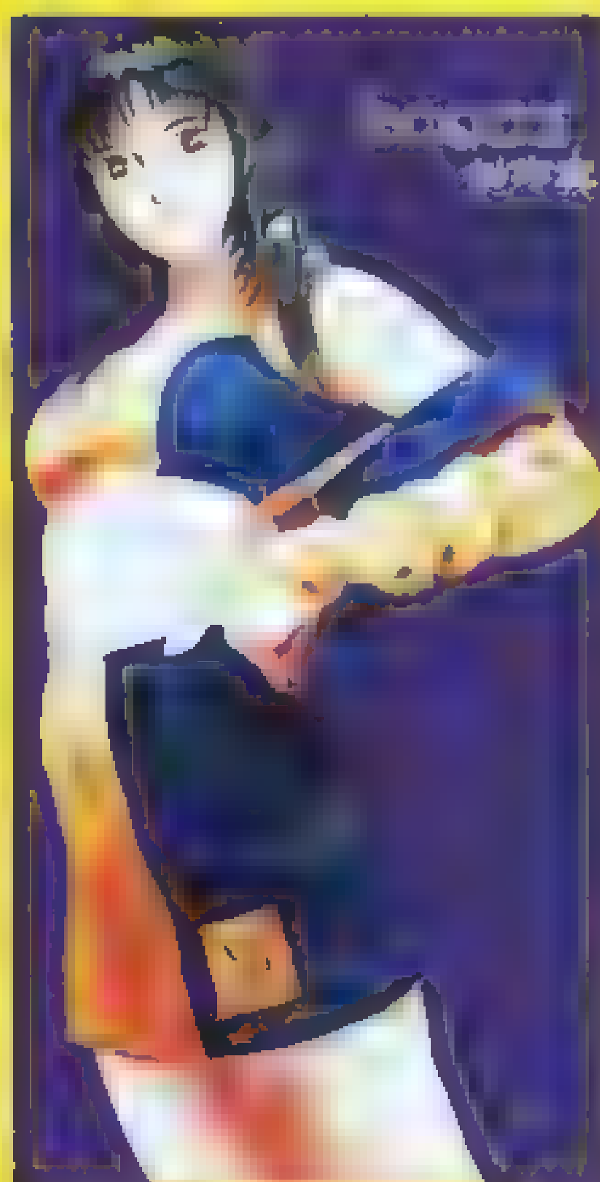
湛江·江E忠

好文静的感觉，在蔚蓝的天空下想着假日的旅游计划吗？（马上可要到五一了哦！）



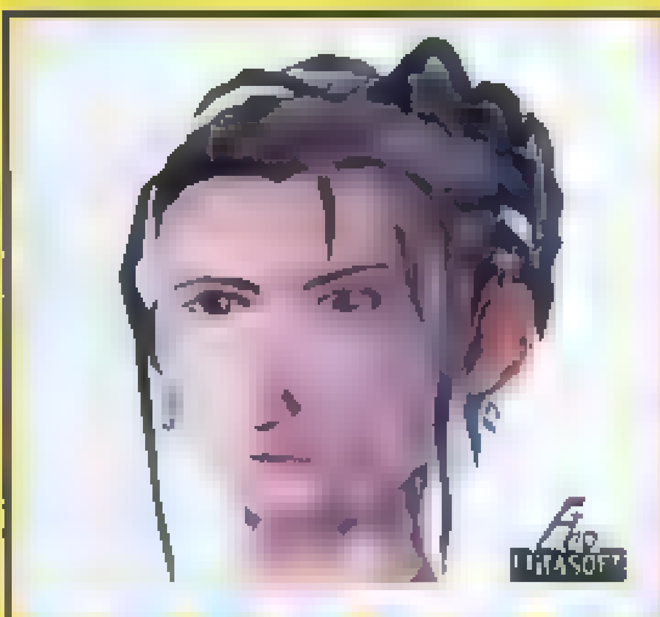
淮南·冉海涛

难道是《格斗之王2002》的新女性格斗家队？你笔下的人物都给人一种很清纯的感觉。



佛山·GOODB

老朋友GOODB啦！画技越来越熟练了。近来好吗？



北京·FIHA

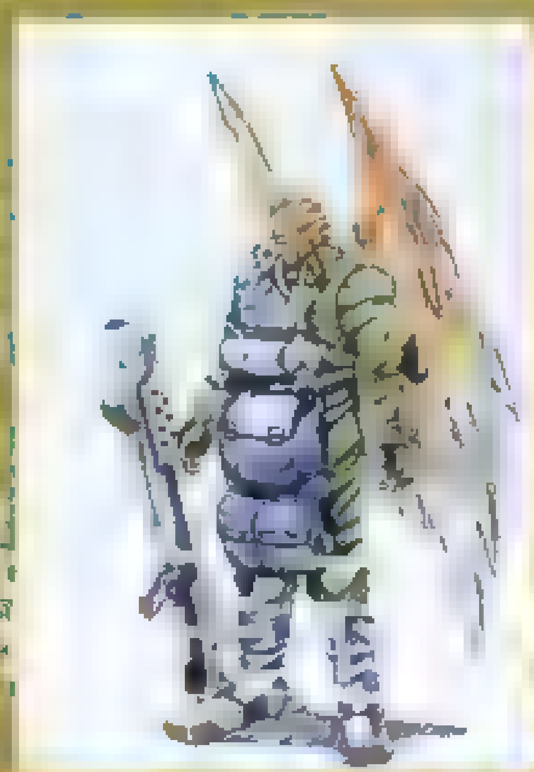
这张画可不是一般的强哦……《最终幻想X》的尤娜是也！PHOTOSHOP是个说难就难说易就易的软件，人物的体积感有了，但造型还有待提高，请多加练习吧。另外你的那句“I'll be waiting for your money.”语法没有错误。放心，I'll pay you in 2 months



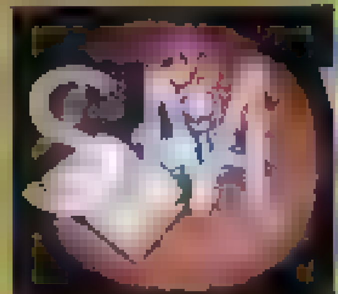












《荒野兵器进化版3》最后补遗

全部ギア人手法

名称	位置	敌人	方法
がまぐち	サンセットピーク周边	メルコム	盗
クリアチャイム	はるか梦の址	マイコニド	盗落
アミュレット	はるか梦の址	サエボス	落
ハートリーフ	秘密の花园周边	サラセニアン	盗落
目觉まし时计	ハンフリースピーク周边	ツインテール	盗落
ムーンストーン	ハンフリースピーク周边	モスファンガス	落
忘れじのペン	クレイボーン周边	ドライアード	落
ハシバミの杖	カ・ディンギル	ガギソン	盗落
ブルーブレスレット	ティティーツイスター周边	オーク	盗落
ホーリーアンク	外つ国の遗产	アンノウン	盗落
水の指轮	ルナティックガーデン	マリッド	盗
ハートリーフ	背塔魔界柱	レイディアントブラック	盗
バゼラード	外つ国の遗产	バキューモン	落
ライアンズシールド	坏死の迷宫	アンデッドレプトル	落
ケットシーズブーツ	坏死の迷宫	レイチェル	落
エルダーレコード	ABYSS30 层后	グランネーグル	落
失われた圣杯	バラックライズ周边	リンチ	落
完全なるライブラ	ABYSS60 层后	ザッハーク	落
ヴァイオレイター	ABYSS18 层	ヴォジャノーイ	盗
叁式参甲弹	ABYSS	ラストバタリアン	盗落
炎の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ・レイ	落
水の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ・ミュウズ	落
地の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ・ジオ	落
风の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ・ウイング	落
雷の指轮	ドラゴンズレア周边	サンダードレイク	盗
雷の指轮	ABYSS30 层后	リリパット	落
冰の指轮	ナイトメアキャッスル	サンフライアー	落
光の指轮	暗扩う阳の标	フェアリーライト	落
暗の指轮	仄昏き根の路	ブラックサバス	盗
秘传の书	ABYSS60 层后	ブラックナイト	盗
パワーブースター	ABYSS	アバオアクウ	盗
ロバーズブライド	ABYSS30 层后	フォーヒドウン	落
押し花	ABYSS60 层后	デンドロビウム	落
ミサンガ	サンセットピーク周边	ゾーンダイク	落
ギャラコロガシ	ABYSS60 层后	メルコムリッチ	落
ネクロノミコン	ABYSS60 层后	ネクロノミコン	落
灵鸟の羽饰り	レイライン观测所	マンガ本	落
ガンスターサイン	ABYSS11 层	アリゲタイガー	落
ナインライヴズ	ABYSS27 层	フラウロス	落
クライシスアーム	ABYSS	ヒューペリオン	落
ブルボカルボバルボ	ABYSS	ムウ	落
フォースユニット	ABYSS	ジャイアントマキシマム	盗
虹の额冠	ABYSS61 层后	アガオォツ デント	落
タリスマン	ABYSS61 层后	マスターテリオン	落

每种ギア的入手方法并不是惟一的，限于篇幅，上表仅能列出最简捷的一种方法。其中“落”是指打死敌人后会留下这种道具，而“盗”则是指从敌人身上偷到。不过《WA3》里道具入手带有很大的运气成分，往往要反复尝试多次才能成功，而且某些道具属于珍贵道具，一定要有足够的运气才能取得，建议配合ギャロウズ的特技エクステンション进行偷盗。此外ミラクルベリー可以在记忆の遗迹的ブルーブック身上盗得，而フォースキャロット可以在ナイトメアキャッスル的デボノバ身上盗得。如此一来，种植的难度会下降不少。

全宝箱列表

15枚Exファイルキー里最难取得的一枚莫过于开启全世界320个宝箱后才能在フォーチューンギア里拿到的那枚Exファイルキー了。要取得这枚Exファイルキー，需要有极大的耐心。为方便大家，现将全部宝箱的所在地标出。如果某些宝箱需要对应特技才能开启，将在“备注”一栏中注明所需特技和此类宝箱的数量。

数量	地点	备注
11	ゴブズアジト	ラジカルスニーカー・3
7	いつか朽ちゆくモノ	ステディドール・1
6	堕ちた圣域	チェンジクレスト・3
5	瘴气の魔窟	—
9	记忆の遗迹	—
12	错综する迷图	含空箱3个
10	カ・ディンギル	—
1	ティティーツイスター	—
12	不净なる痕	マイトグローブ・4
10	ルナティックガーデン	—
13	サンドキャナル	ラジカルスニーカー・2
8	暗扩う阳の标	—
9	レイライン观测所	—
7	ジェムストーンケイブ	—
11	フォーチュンギア	含放有Exファイルキー的宝箱
12	外つ国の遗产	—
11	ディスティニーアーク	需要全部特技
10	无限连环永久机关	
17	ニーズヘッグバス	—
16	破戒树 ユグドラシル	—
1	リトルロック	ゲイルクレスト・1
8	ドラゴンズレア	—
2	バラックライズ	—
1	龙机 果つる墓所	—
8	星の足迹	チェンジクレスト・2
11	はるか 梦の此	—
10	フィラ=デル=フィア	—
14	ケイジングタワー	—
11	魔兽解体处理设施	—
10	仄昏き根の路	—
7	生け贽の祭坛	—
2	魔界柱	—
8	背塔魔界柱	—
9	ミーミルズウエル	—
1	坏死の迷宫	—

以上一共300个宝箱，再加上通过20个ミレニアムパズル后的20个宝箱，正好320个。

最后补充几点

1.打倒ABYSS60层的BOSS后可以得到骨头一根，在战斗中让女主人公ヴァージニア利用特技ミスティック使用这根骨头，就可以一次发动ヴァージニア身上所有的辅助性魔法，次数无限。

2.要想100次打倒红色小矮人非常困难，不过利用红色小矮人出现时的惊叹号必为绿色这一点，大家可以去一些敌人比较厉害的迷宫，这样出现绿色感叹号时就表明小矮人出现了。

3.最终迷宫的难度很大，其实只要你愿意，完全可以直接去打最终BOSS。不过如果你不干掉灾厄兽的全部分身的话，它每一回合都会依次使用光、火、水、地、月、风、幸运七种属性的召唤魔法进行攻击。如果你能力够强又有全属性防御能力的话，战胜它还是很轻松的。这样就可以省去很多时间。

4.需要100级才能使用的特技统之英雄（由道具シェリフスターー发动）的作用为发动自己身上的所有能力，因此实用性并不如想象中的那么大。不过为了充分利用这一特性，大家可以把有用的技巧都集中装在一个召唤兽上，这样配合统之英雄，就可以发挥出非常惊人的效果。由于シェリフスター可以保留至二周目，因此在一周目时最好不要使用。

5.黑市的最大好处就是把属性防御ギア和状态防御ギア卖给黑市后，黑市上就会出售这种道具。这些道具虽然价格惊人，但对玩家的帮助是显而易见的。

RESEARCH Center 研究中心

鬼武者 2

文：纱迦

剧情 100% 指南

章节	剧目	条件
序章	织田军の猛击	必发生
第一章一节	凄惨极まる柳生の庄	必发生
第一章二节	高女との出会い	必发生
第一章三节	新たなる力	必发生
第一章四节	オユウとの出会い	必发生
第一章五节	エケイとマゴイチとの出会い	必发生
第一章六节	コタロウとの出会い	上一事件后到拿弓的房子前与人交谈返回酒场2F
第二章一节	异形の化け物	必发生
第二章二节 一	コタロウ参战	小太郎好感度最高
第二章二节 二	マゴイチ参战	孙市好感度最高
第二章二节 三	エケイ参战	惠琼好感度最高
第二章三节 一	コタロウ先走る	コタロウ参战后
第二章三节 二	坑夫の娘さらわる マゴイチ篇	マゴイチ参战后
第二章三节 三	坑夫の娘さらわる エケイ篇	エケイ参战后
第二章四节 一	马耳东风と闻き流すコタロウ	コタロウ先走る后
第二章四节 二	男达の梦	孙市或惠琼好感度最高
第二章五节	ギンガムファッツ登场	必发生
第二章六节	溺死の坑夫	必发生
第二章七节	コタロウとの出会い二	救回坑夫后，要求第一章六节未发生
第二章八节	硝石の绘图	孙市好感度达到一定程度向酒店的人购买
第二章九节	スリ女探索	救回坑夫与惠琼（好感度达到一定程度）对话后到地图最右下角就可找到
第二章十节 一	コタロウの告白	小太郎好感度最高
第二章十节 二	マゴイチ エケイを语る	孙市或惠琼好感度最高
第二章十一节	坑夫の娘发见	孙市或惠琼好感度最高
第三章一节	藤吉郎登场	必发生
第三章二节	ゴーガンダンテス初战	必发生
第三章三节	オユウの手助け	必发生
第三章四节	コタロウとオユウの出会い	小太郎好感度达到一定程度
第三章五节	圣の玉を借りる	必发生
第三章六节	鬼马を驱る	必发生
第三章七节	圣の玉をもらう	必发生
第三章八节 一	コタロウ オユウについて警告	第一章六节或第二章七节事件已发生
第三章八节 二	コタロウとの出会い三	第一章六节和第二章七节事件未发生
第四章一节	ジュジュドーマ登场	必发生
第四章二节 一	オユウ参战	お邑好感度最高且达到一定程度
第四章二节 二	コタロウ参战二	小太郎好感度最高且达到一定程度
第四章二节 三	マゴイチ参战二	孙市好感度最高且达到一定程度
第四章二节 四	エケイ参战二	惠琼好感度最高且达到一定程度
第四章三节 二	オユウを见张るコタロウ	お邑好感度最高，小太郎次之，好感度要达到一定高度
第四章四节	高女の最期 息子の腕の中で	必发生
第四章五节	母と父の出会い	必发生
第四章六节	新たな誓い	必发生
第五章一节	マゴイチ十兵卫に爆弾を渡す	孙市为主角且好感度达到一定程度
第五章二节	炉端でのひととき	お邑为主角且好感度达到一定程度
第五章三节	友情に厚いコタロウ	小太郎好感度达到一定程度
第五章四节	コタロウ 十兵卫を助ける	小太郎好感度达到一定程度
第五章五节	ジュジュドーマとギンガムファッツ	必发生
第五章六节	男达の战う理由	孙市和惠琼为主角且好感度达到一定程度
第五章七节 一	オユウへの剑术指南	以お邑为主角且好感度达到一定程度，成功后可获得秘传书
第五章七节 二	コタロウの传书鸠と优しい嘘	小太郎为主角且好感度达到一定程度
第五章八节	マゴイチ大炮をぶっ放す	孙市为主角且好感度达到一定程度
第五章九节	ジュジュドーマ最期の接吻	必发生
第五章十节	一か八かの飞入み	必发生
第五章十一节	いざ鬼ヶ岛へ	必发生
第六章一节	ゴーガンダンテス再战 波打ち际の攻防	必发生
第六章二节	高女の言付け	必发生
第六章三节	オユウ 破魔の笛发见	必发生
第六章四节	オユウ 十兵卫に破魔の笛を届ける	必发生
第六章五节	隐し部屋を发见するエケイ	惠琼为主角，具体位置在机关宝箱所在的房间附近
第六章六节	オユウの正体を看破するコタロウ	以小太郎和お邑为主角且好感度达到一定程度
第六章七节	エケイの弱点	以惠琼为主角且好感度达到一定程度，答案为“是”
第六章八节	口ごもるオユウ	お邑为主角且好感度达到一定程度，与她对话
第六章九节	マゴイチを陷れる藤吉郎	孙市和惠琼为主角且好感度达到一定程度
第六章十节	コタロウ オユウに心を开かず	以小太郎和お邑为主角且好感度达到一定程度
第七章一节	十兵卫の赖み事を引き受けるエケイ	以惠琼为主角且好感度达到一定程度
第七章二节	エケイと十兵卫 星见橹でのひととき	以惠琼为主角且好感度达到一定程度
第七章三节	コタロウ 风魔爆弾を使う	小太郎为主角且好感度达到一定程度
第七章四节	マゴイチ 十兵卫に金充を渡す	以孙市为主角且好感度达到一定程度
第七章五节	石化する十兵卫 マゴイチ汉气に应える	以孙市为主角且好感度达到一定程度
第七章六节	マゴイチ 解れ粉竹筒发见	以孙市为主角且好感度达到一定程度
第七章七节	マゴイチ 十兵卫の石化を解く	以孙市为主角且好感度达到一定程度
第七章八节	隐し扉を发见する コタロウ	小太郎为主角且好感度达到一定程度
第七章九节	十兵卫にを教える コタロウ	小太郎为主角且好感度达到一定程度
第七章十节	真实を语るマゴイチ	以孙市为主角且好感度达到一定程度
第七章十一节	十兵卫とオユウ 两人の爱の力	以お邑为主角且好感度达到一定程度
第八章一节	刀か金充か マゴイチの考り	以孙市为主角且好感度达到一定程度，答案为“刀”
第八章二节	命を赌けた解除	お邑为主角且好感度达到一定程度，开机关救お邑
第八章三节	エケイの活力	惠琼为主角且好感度达到一定程度，到金文字の键所在的房间找精力剂
第八章四节	藤吉郎の陷阱	必发生
第八章五节	小谷のお邑から お市の方へ	必发生
第八章六节	ゴーガンダンテス 最终战	必发生
第八章七节	古の飞空艇が飞ぶ	必发生
第八章八节	飞空艇を追って	必发生
第九章一节	藤吉郎との最後の攻防	必发生
第九章二节	织田骑马军团の猛进击	必发生
第九章三节	织田骑马军团の坏灭	必发生
第九章四节	飞空艇激突	必发生
第十章一节 一	エケイとの别れ	以惠琼为主角且好感度达到一定程度
第十章一节 二	エケイの最期 家族のもとへ	以お邑为主角且好感度达到一定程度，惠琼好感度要低
第十章二节	ギンガムファッツ 最终战	必发生
第十章三节	コタロウ无残	以小太郎为主角且好感度达到一定程度
第十章四节 一	ギンガムファッツの最期	必发生
第十章四节 二	マゴイチの别れ	以孙市为主角且好感度达到一定程度
第十章五节	コタロウの最期 母のもとへ	以小太郎为主角且好感度达到一定程度
第十章六节 一	オユウとの别れ 两人だけの世界	以お邑为主角且好感度达到一定程度
第十章六节 二	オユウとの别れ もう一息の通じ合い	お邑为主角但好感度未达到一定程度
第十章七节	信长最终决战开始 复仇剧の终末へ	必发生
第十章八节	黄金魔神像降临	必发生
第十章九节	决着	必发生
终章	爱と哀しみ	必发生

《游戏机实用技术》众小编一致认证：《鬼武者 2》实乃居家旅行、杀人灭口必备良品！

全称号获得方法详解

游戏中共有5种称号和4种附加称号，其中最高的“鬼武者”称号不能用“易しい”难度来获得。全部称号获得方法如下：

称号	所需点数
鬼武者	54点以上
荒武者	45～53
若武者	35～44
端武者	20～34
落武者	0～19

附加称号	所需条件
一气	不存档通关
一闪	39.5%以上的敌人用一闪打倒
光速	3小时59分内通关
仲良し	使用过所有同伴

评价点数的获得方法如下：

点数	通关时间	吸魂量	杀敌数	发动数	幻梦空间达到数	剧情达成率
10	0：00～4：59	12万以上	900以上	450以上	41	65%以上
7	5：00～6：59	8万～12万	600～899	300～499	30～40	60%～64%
5	7：00～8：59	4万～8万	300～599	150～299	20～29	55%～59%
3	9：00以上	4万以下	0～299	0～149	0～19	0%～54%

是否能满足所有附加条件从而获得“光速仲良、一闪一气鬼武者”称号，目前还无法证实。有兴趣的玩家可以自行挑战。

所有特典出现方法

鬼组：以任何难度通关一次后出现。

黑い服の男：以任何难度通关一次后出现。

进行度表：以任何难度通关一次后出现。

映像特典：以任何难度通关一次后出现。

难しい模式：以“普通”难度通关一次后出现。

最强模式：以“难しい”难度通关一次后出现。

パズル幻梦空间：收集齐所有的美人图后出现。

一闪模式：完成鬼组模式。

十兵卫的新装：在紫幻梦空间最终阶得到烈火剑后调查地面，可以得到道具レザーウェア。然后以“鬼武者”称号完成游戏，就可以得到十兵卫的新装。

お邑的新装：剧情达成率100%后出现。

美人画完全收集

收集齐全部的18张美人画后，在特典中就会出现パズル幻梦空间。注意：要赠送同伴不喜欢的道具时才有可能换得美人画。

名称	方法	场所
美人画 关屋	购入	今庄の町（第1次）
美人画 绘合	购入	今庄の町（第2次）
美人画 松风	购入	今庄の町（第3次）
美人画 若紫	与孙市交换	—
美人画 末摘花	与孙市交换	—
美人画 红叶贺	与惠琼交换	—
美人画 花宴	与惠琼交换	—
美人画 葵	与惠琼交换	—
美人画 空蝉	与小太郎交换	—
美人画 夕颜	与小太郎交换	—
美人画 桐壶	与お邑交换	—
美人画 帚木	与お邑交换	—
美人画 贤木	游戏开始时某个房间的棚中	柳生の庄
美人画 花散里	绿幻梦空间所在的房间	岐阜城东天之地
美人画 须磨	使用樱の键进入的房间	岐阜城
美人画 明石	用船到达的第一个房间	岐阜城东天之地
美人画 冷标	红玉の键附近	鬼岛
美人画 莲生	最上阶	岐阜城天守阁

时间停止的秘技

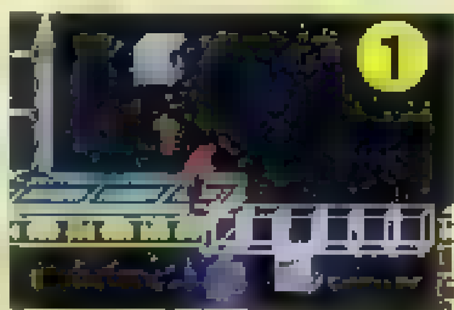
在游戏中按SELECT键出现选单后时间不会继续流失，有了这一条设定后，大家就不用担心拼“鬼武者”时突然尿急或是发生别的生理变化了……

古惑狼（GBA）超级研究

隐藏秘密大揭示

第三关：刚开始下坡那里可以下去，里面有个1UP和几个箱子。

第十三关：先去前面把带叹号的箱子撞破，然后回到开始的地方，引爆外面的红炸弹箱子，之后就可以取得绿宝石了。



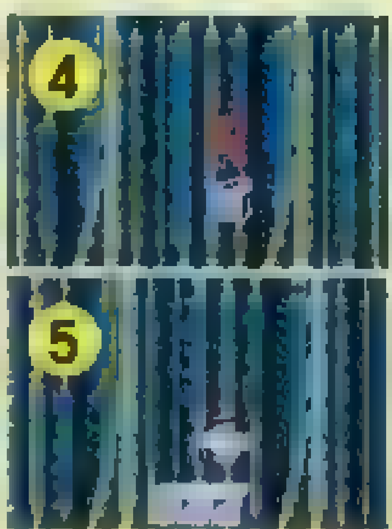
第十六关：到达中段部分如图1所示位置时，先别碰有“！”的箱子，往下走，红宝石就在里面。

第二十关：一直前进到如图2所示的位置时，用大跳跃（下蹲后跳跃）加二段跳，跳上去，然后一直向左前进。在跳到第一个弹跳台时利用大跳跃（落下时按住A）加二段跳和空中飞旋（连打B）方可达到对面（如图3），然后再向左走，可获得黄宝石。注意空中飞旋要提前连打。打败最终BOSS后继续游戏，原先只是虚框的宝石状的传送点可以上去了。





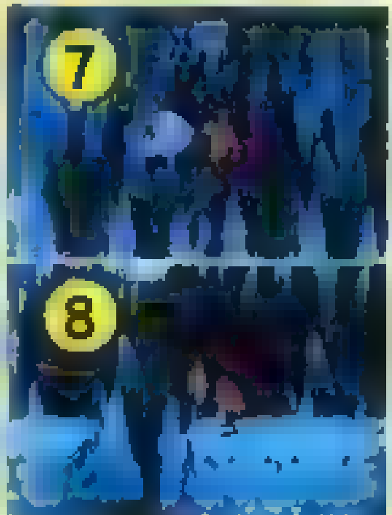
第十关：到达后半部分如图4所示的位置时利用空中飞旋，一直向左走，会跳到一个台阶上（如图5所示），然后利用空中飞旋一直向左走，就会看见蓝宝石。



第三关：到达后半部分如图6所示的位置时，下来后左走，到头会看到一个传送点，上去后来到另外一个地方，宝石就在右面。拿到后便可以继续前进，从出口处出来。

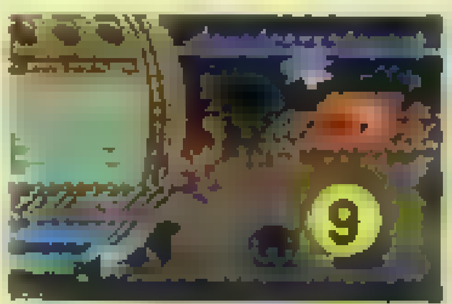


第六关：刚开始不久后，利用下面的小企鹅跳到上面，取得里面的宝石。具体如图7、8所示。



第八关：注意一定要把前面的箱子全部打碎（绿色的炸弹箱除外），然后来到最后过关的地点，先不要急着过关，看看右面，有绿色的传送点，进去后把里面的箱子全部打碎，拿到所有的宝石后，出来就会看见另外一块宝石在出口处。注意，在进入传送点后，在这个地方走下去，因为下面还有很多箱子。具体如图9所示。





第十二关：一直向前走，从如图10所示的位置下去（地方很明显，有向下延伸的果子）。然后踩“！”号的箱子，前进，会看见传送点。不过建议踩完“！”号后利用大跳跃和二段跳回到台阶上从上面走，这样比较容易，而且也有箱子，然后从前面的缺口掉下来再向左走，来到传送点。注意，里面的行动方式为古惑狼骑乘摩托飞艇，速度相当快，而且有很多绿色的炸弹箱子，建议在进入之前先获得两个防护，等里面再获得一个防护，利用无敌冲过去。



关于时间记录的问题

时间记录也是完成度的一部分，一共分为三个等级：蓝色、金黄色和灰色，其中蓝色的等级最低，灰色的等级最高。当玩家第一次打败最终BOSS的时候就可以获得跑步的特技，方法为按住L键不放。有了这个特技，挑战时间就很轻松了，不过这个跑步的特技只限于平常的关卡。

水关卡：要连续按A键前进。

飞行关卡：这种关卡是最难的，没有什么加速的方法，只能靠关卡中的加速器来加速。但是如果能吃到全部暂停时间的宝物话，还是有希望的。关键在于打热气球飞机时的速度，如果慢了，那就完了。要打热气球博士头部，要连续打，注意不要浪费子弹，不过还是要注意导弹的，你可以稍微移动来打掉导弹。

骑小狗部分：要按住B来加速，如果能在里面达成无敌的话，那样会轻松些。

101%的获取方法

正常游戏的完成度为100%，但是还有一块宝石你没有拿到，那就是……

条件：达到完成度100%，然后去挑战最终BOSS，胜利后你会发现隐藏剧情，博士变成大怪物了，他会一直追赶你，直到你到达终点。如果到达终点的时候你没有看见宝石的话，要稍等一会，等博士把剩下的箱子踩烂宝石自然会出现在终点的上方，最后便是结局了。等再进入游戏存档后，你就会发现，完成度变成了101%了。



你们的科学不是已经把我研究得很透彻了吗

三岛一八完全功略

文：赵华 协力：aya_h

20年前一八并不知道自己拥有什么样的潜能，直到被三岛平八打下山崖后才体会到自己恶魔化基因的存在，而这些基因正是平八所一直想得到的，也是平八对一八唯一的"父子之情"。在这样的境遇下造就了一八的性格：不相信任何人，残酷、冷漠和孤独。所有的这一切都反映在他的格斗风格上，并且在明知是圈套的情况下，复活后的一八还是参加了第四届铁拳格斗大会……

招式分析

1. 闪光烈拳（LP LP RP）：这招是在《铁拳TT》中的主力技，判定前二发上段，第三发中段，出招速度极快，无论是牵制还是还击都是必不可少的重要技巧。在《铁拳4》中判定略有改变，第三发必须快速输入才可连续击中，因为第三发如被防住会有一定程度的硬直，所以闪光烈拳在《铁拳4》中更多地使用在反击对手出招硬直和墙壁连击中。

2. 鬼哭连拳（LP RP RP）：是和闪光烈拳出招速度相同的招式，攻击力略高，但由于第三发判定为上段，并且即使击中也不能令对手倒地，不便于进一步的追击，所以不建议使用。

3. 风神拳（→↓↘ RP）：《铁拳》系列[illegible]的招牌技，近乎无理的攻击判定和速度，浮空后的大伤血追击都使风神拳无疑成为三岛家族甚至《铁拳》系列[illegible]最强招式，可能是在《铁拳TT》里过分强了吧，在《铁拳4》中[illegible]的风神拳判定有一定程度削弱，由特殊中段改为完全上段，并且需打中对手出招才能令其[illegible]。

（编注：关于特殊中段判定，[illegible]可以蹲防，又可以站防的招式，[illegible]这样的招式与上段攻击的区别在于，上段攻击可以下蹲避开，有利于反击，而对手进行特殊中段攻击时，己方下蹲后虽然会防住对方的攻击，但也会被对方的攻击弹开一定的距离，不利于反击。在PS2版《铁拳4》练习模式中，特殊中段显示的是[illegible]色外框的"MIDDLE"。）

4. 最速风神拳（→↓↘ RP）：使用的重点在于[illegible]和RP要同时按下，特征是成功后身体会有闪电包围，普通情况命中对后可造成浮空效果，[illegible]可[illegible]加施以对地攻击，是反击对手硬直和进攻的重要技巧，[illegible]的练习者要熟练掌握。（编注：最速风神拳要在六分之一秒内输入指令）

5. 雷神拳（[illegible]）：攻击力相当高的单发中段技，反被击中可完全回避上段攻击，但出招速度较慢，防住后会有硬直，虽然有后续的变化雷神中段[illegible]（[illegible] LP LK）和雷神下段[illegible]（[illegible] RP RK），但由于第一下很容易被防住，[illegible]住后对手可用左拳点击并浮空，所以最好还是用于空中连续技中。

6. 奈落（[illegible] RK RK）：二发攻击的下段技，是打破对手一味站防的有效手段，但被防住的硬直是很大的，尽量不要过多使用，[illegible]一般奈落后一发后再接倒地追打技（RK 震击）的攻击力要比奈落二发高些，也相对较安全。

7. 迅雷脚（[illegible]）：《铁拳4》[illegible]新技，单发中段近距离攻击，基本上用于奇袭，实用价值不大。

8. 震足风神拳（[illegible] RP）：[illegible]的[illegible]指令的简易出法，同样有最速判定，指令相对于风神拳简单，相似的还有震足雷神拳（[illegible]）、震足奈落（[illegible] RK）。

9. 忌怨拳（[illegible] RP）：出招较快，指令简单，对手出招后COUNTER对手还可令其晕厥，可用于一八的一些普通技巧后的补位，在对手在下后横移动时用忌怨拳很容易造成COUNTER（COUNTER定义见上期"铁拳ZONE"），这招在对付善用[illegible]的对手也有奇效。

10. 魔神拳（站立途中RP）：三岛一八在《铁拳》[illegible]中的自相较大程度上是借自这招，近距离命中后直接令对手产生晕厥状态，并且无法靠前倾[illegible]来恢复，其后可以施以各种凶狠的连续打击，基本上是半条血，主要在下蹲避开对手上段攻击和防住对手下段大招后，但也要注意不要过分依赖于魔神拳，被防住后硬直时间很长。

（注：一些招式[illegible]将对手至晕厥状态可以按方向键的前来恢复，这类招数最典型的是风间仁的罗刹门第一发。）

11. 鬼切（[illegible] RP RP）：二发中段技，速度快，常用于对手出现攻击硬直的还击，鬼切第二发可延迟输入，这个招式如被防住后距离会被推远，其实也是有硬直的。

（编注：所谓的延迟输入，就是一套固有的连续技中，后一发与前一发使用的间隔时间可以在一定的时间内自行控制。最典型的例子也是风间仁的罗刹门。）



12. 鑢落（站立途中RK RK）：动作和鑢切完全一样，第二发不可延迟输入，比起同样作为反击用的魔神拳，鑢落出招速度更快，是主力还击技。

13. 六腑凶鸣拳（↘ LP →RP）：《铁拳4》新技，第一发命中下蹲的对手后第二发不可防御，被防住后完全无硬直，是近距离非常实用的中段攻击，可经常使用。

14. 双雷旋（[illegible]）：这个技在性能上比《铁拳TT》有所削弱，以前在COUNTER[illegible]才能命中第二发，不能作为[illegible]中段技使用。

15. [illegible]：单发中段技，被防住后还可推开对手，可[illegible]出招快，多用于空中连续技中或中距离靠近对手二择。

（编注：二择是《铁拳》游戏中常出现的一种情况，就是在对手的[illegible]，对手的下一招可能是中段攻击，也可能是下段攻击，这时己方就必须猜测对方心理，在站防和蹲防之间做一个选择。）

16. 魔神闪[illegible]凶[illegible]拳（[illegible]）：[illegible]二发中段技，《铁拳4》新技，弥补了《铁拳TT》中魔神闪[illegible]拳被防住后硬直长的不足，但要注意的是这招太容易被横移动避过了，要小心使用。

17. [illegible]（[illegible]）：[illegible]段技，距离奇远，具体作用于中距离对手出招，以COUNTER命中后，前接的雷神拳中段是确定可以追击的，这个新技用于对付STEVE、布莱恩这种移动出招的进攻类型有奇效。

18. [illegible]（[illegible]）：下段攻击，攻击距离在[illegible]中要远，虽然出招较慢，但在对付一味站防的对手时奈落效果好，特点是被防住后对手的任何[illegible]中段技无法还击，比较安全。

19. 头[illegible]（[illegible]）：快速中段技，[illegible]命中对手后可追加对地攻击，也是《铁拳4》新技中比较实用的。

20. 奇[illegible]（[illegible]）：[illegible]的技[illegible]，虽然出招不快，但却是近距离给对手二择的重要中段技，击中下蹲的对手后，鬼切一发、忌怨拳、风神拳都是确定追击的，在[illegible]中，奇[illegible]、最速风神拳、震击，就是非常狠的连续技。这招的[illegible]之处在于即使被对手防住不仅无硬直还可获得比对手先制行动的优势，可以继续前冲给对手[illegible]一择或出最速风神拳来防止对手还手，奇[illegible]但[illegible]对出招时机[illegible]要求极高，所以属于高级者的使用技巧。

21. [illegible]拳（横移动中LP+RP）：《铁拳4》新增的强力技，在出招瞬间上段无敌，但由于是在横移动中发出，所以回避性能较好，击中后被路[illegible]是确定追击。要注意由于这招是纯上段判定，不要频繁使用。

22. 魔神烈[illegible]拳（[illegible] RK [illegible]）：连续四发的新技，前两发有一定的[illegible]，击中后可追击雷神中段[illegible]，[illegible]这招和[illegible]一样属于熟悉后就发挥不了什么用处的招数。

特殊步伐

由《铁拳TT》引申出来的三岛[illegible]特殊步伐"风神步"，指令为[illegible]的快速输入，最后一下[illegible]用来取消原有动作，表现为一[illegible]连续移动，[illegible]次数越多，难度越大，在风神步[illegible]中可转化为[illegible]。[illegible]由于风神步[illegible]，在中国国内还很少有人能真正熟练运用，很大程度上限制了玩家使用三岛一八进攻[illegible]

本期带给大家的是《三岛一八完全攻略》，在《铁拳4》中，比起其他人物，三岛一八算是较强力的人物，因为攻击方式比较直接，所以也相对更容易上手，相信不论是《铁拳》老鸟，还是《铁拳》新手，都会喜欢使用他。而对于一心想对付使用一八的对手的玩家来说，以下这篇文章也不可不看，这样你才能了解一八到底会有什么样的弱点。另外文章中也加入了一些《铁拳》基本概念的注解，《铁拳》新手不可漏过。

（文章中所出现的指令出招说明：LP 左拳 RP 右拳 LK 左腿 RK 右腿 ☆不按方向键，以下指令以角色面向右方为准。）

为高级者。希望随着《铁拳4》PS2 版在中国的普及，能有更多的玩家练习成功。

实用连续技

风神拳反击命中后：站立 RK（极简单，威力却不小）

[illegible] 六腑凶鸣拳 连击虽多（[illegible]，但结合墙壁效果比较好）

最速风神拳 踵切

最速风神拳 LP 风神拳

雷神拳中段脚（第一下风神要最速，收招瞬间输入下一招）

LK LP 六腑凶鸣拳（有一定难度）

LP LP 雷神中段脚（很难，威力最高，第一下风神为雾足最速风神比较好）

魔神拳近距离命中：忌怨拳 [illegible] LP 六腑凶鸣拳（没什么难度，效果用，忌怨拳改为魔神拳威力更高）

LP RP 雷神中段脚（威力较高，但要注意距离不能太近）

最速风神拳 最速风神拳 踵切

最速风神拳 雷神中段脚（比较难，需多练习，基本上成功一次以后也就差不多了）

（编注：魔神拳近距离命中对手不会造成对手晕厥状态。）

忌怨拳反击命中：LK LP 六腑凶鸣拳

↑ RK RK（螺旋裂刃脚）踵切

风神步中站立 RK LP 心中突

另：魔神拳如在[illegible]面近距离击中对手，再次出魔神拳可同样造成对手[illegible]状态，其后的风神拳、雷神拳中段脚的追击，综合起来威力令人不寒而栗。

墙壁连技



三岛一八的墙壁技属于全人物中最强的了，无论从正面或是侧面将对手推至墙壁或障碍物，均可接闪光烈拳（正面推，侧面推，背后推使对手防御不能的时间帧数是不同的），其后接站立右脚或是心中突都很强，或是接头盖落将对手击倒在地，接下来趁对手起身继续施以推墙连技或使用右踵落，如对手不起身就可以用震击追[illegible]。不过最狠的要[illegible]在闪光烈拳后追击雷神拳了，不过对出招时间要求比较严格。相对将对手背向状态推至墙壁后接心中突、接雷神拳就比较容易，并且威力很大，但这样的机会实在是不多啊。

下段裁后追击技巧

基本[illegible]、忌怨拳、六腑凶鸣拳是确定命中的，也可靠近墙边时突袭将对手推向墙壁再施以壁技。

三岛一八的攻击战术基本应围绕风神步展开，并且要能够在风神步中演变出风神拳等攻击技巧和防御，配合左右连拳、闪光烈拳等快速上段技逼迫住对手，在对手注重防御时[illegible]施以一连[illegible]中段、下段或投技，不要对手频繁出魔神拳，多以踵落为还击手段，近距离横移后的闪光烈拳很强，在对手出现出招硬直时也应及时使用闪光烈拳还击，远距离就不要随意出招[illegible]的打法就是快速地逼近对手近身肉搏，将对手压得喘不过气来，特别是靠近墙壁时，随时可用准确的攻击和壁技将对手推向死亡的深渊，这就和他的性格一样，所有的招式不带任何[illegible]和心计，直接有效的打击，《铁拳4》中的三岛一[illegible]可能并不是最强的，但绝对是最具气势和凶猛的，这恐怕也是不少人爱用他的原因吧。

[illegible]（上）

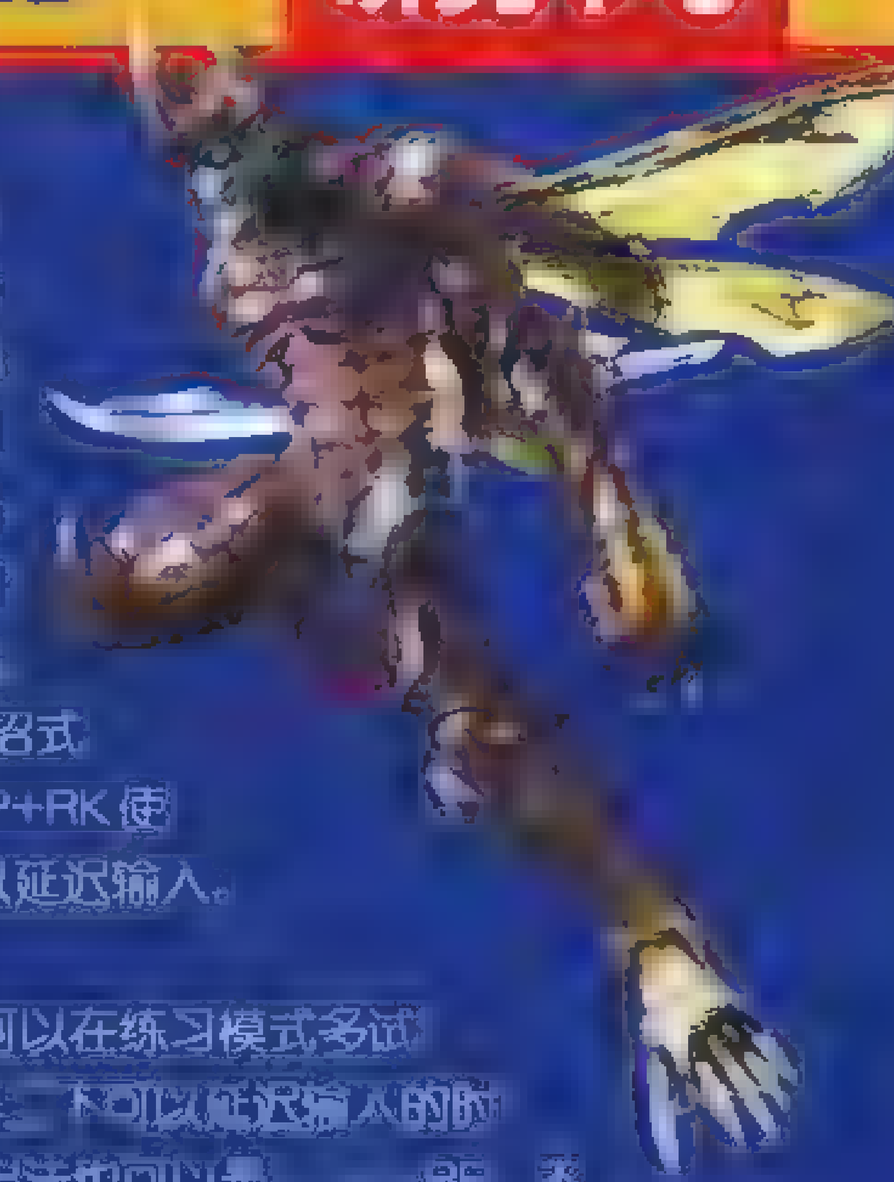
文：SOUL

所谓的隐藏招，指的是在PS2版中出招表没有登出来的一些技巧，其实以下所述也主要是固有技所带出来的变化。

编者本来还想列出一个所有特殊投技的拆解方法，但转念一想，其实一般的拆解方法都是在 LP、RP 及 LP+RP 三者进行选择的，所以拆这些投技大家只要在练习模式中选择防御练习子模式，就可以很容易得知如何拆解，所以编者决定不罗列那些投技的解法，只介绍部分较特别的，如本期马杜克的坐骑技，以节省篇幅。

KUMA

下蹲状态[illegible]LP+RP 为前翻滚，前滚之后输入 LK+RK 进入伏击状态，起身途中[illegible]LP+RP 后输入[illegible]会进入伏击状态，如面朝对方倒下按[illegible]LP+RP 后可以接左右拳连打或右左拳连打[illegible]RP+LK 使用后如果按住 RP+LK 蓄力，则变为防御不能技，攻击力为 120。伏击状态[illegible]RK 时按[illegible]为前滚，前滚后按[illegible]RK 则返回伏击状态。另外，防御不能技红皮可算是《铁拳》中的最强攻击力的招式，攻击力为 200[illegible]



YOSHIMITSU

千觉（↓ LK+RK ☆）中，按住 LK+RK 后，吉光就可以向任意方向移动。黄泉驱以反击命中后，按↓ LK+RK 可以进入特殊静坐状态回复体力。流雪（横移动中 RK）后 LK+RK 进入无想，回复体力。吉光刃（LP+RK）没有攻击力，除了可以中断对手的连续攻击，主要是可以学到对方的招式，只要在对手招式的判定出现期间用出吉光刃，就可以学到对手所用的招式（大部分招都可以学，一次只能学一招，按 LP+RK 使出）。鬼蓟（↘ LP LP LP LP），后 3 下可以延迟输入。

JULIA

JULIA 很多招式都可以延迟输入，大家可以在练习模式多试一试，其中[illegible]（站立途中 RP RP）第二下可以延迟输入的时间特别长，疾步崩肘（下蹲时输入[illegible]RP）的出法也可以是[illegible]RP，不过离对方要有一定的距离。

凌晓雨

[illegible]（下蹲时[illegible]RK RK）如果只出第一发，就会自动进入凤凰构。[illegible]（[illegible]LP+RP）摆步后 LP+RP 可以按[illegible]取消，取消后自动进入背向。[illegible]（凤凰构中[illegible]RK RK）如果只用第一发，使出后按住[illegible]就可以立即变为背向。

马杜克

[illegible]RK 发出后的一定时间内，下蹲拳对他无效，其下状态 LP+RP 命中后按←可以转为投技，但要求 JUST FRAME 输入。

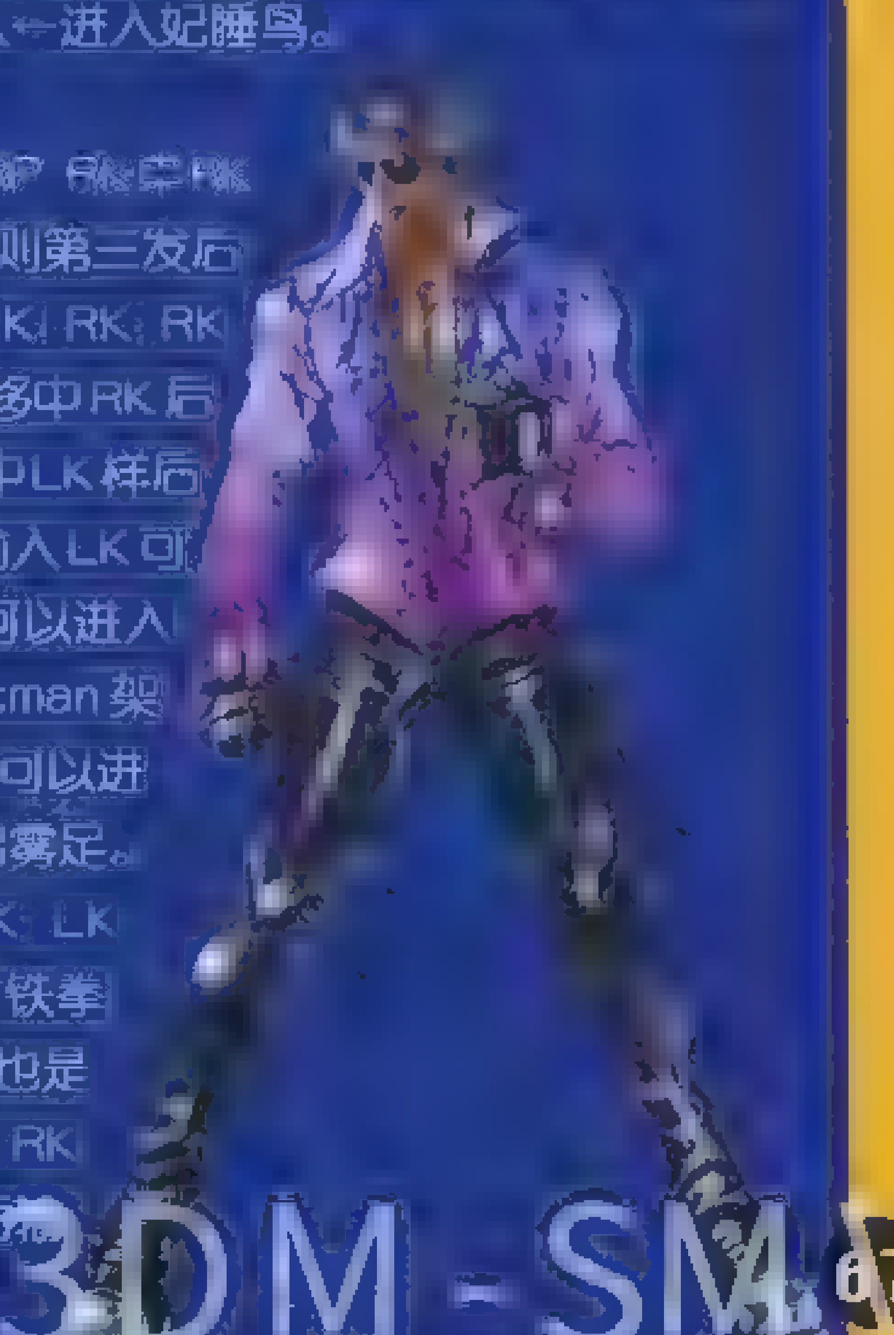
坐骑后按 LP 及 RP 为普通打击，这时对方可以按相反的 RP 及 LP 来解，如果对手以 RP+RK 及 LP+LK 来解的话，就可以立刻解除坐骑状态。坐骑后马杜克也可以用 LP+RP 及 RP+RK 来打击，这时如果对手正好用 RP+RK 及 LP+LK 来拆解，马杜克就会转为关节技攻击，但如果对手这时只是用 RP 及 LP 来拆解，马杜克打完这一下后就解除坐骑状态。

雷武龙

[illegible]（蛇构中 LP+RK 或龙构中 LP）使出过程中，按 LP+RP 后可以直接转为醉步，并且立刻回复 10 点体力，不过醉本身的攻击力由原来的 33 减为 25。蛇突双击（LP LP）后按住[illegible]会直接进入蛇构。[illegible]（[illegible]RK）后按住[illegible]会直接进入鹤构。醉虎击[illegible]LP 后按住[illegible]进入醉步。旋风连脚[illegible]后快速按下 RK[illegible]后按住[illegible]就可以再接着出两发，另外，中途如果按住[illegible]的话，就可以直接倒在地上。后合燕[illegible]RK RK）如果只出第一发，按住[illegible]就可以进入蛇构。蛇双拳[illegible]LP+RP[illegible]后按住→进入鹤构，按住[illegible]或[illegible]进入豹构。蛇拳击（横移动中 LP）后按住[illegible]进入虎构，按住[illegible]或[illegible]进入龙构。醉连拳（横移动中 RP RP 或醉步中 RP RP）后按住[illegible]进入醉步。醉步[illegible]LK+RK[illegible]如果配合对方的上中段拳头攻击来使出就可以变为拆解对方的攻击，除了可以在横移动中按 LP+RK 直接进入蛇构以外，[illegible]横移动中按 RP+LK 也可以直接进入蛇构。背对着对方伏卧时，按 LK RK 为伏卧扫腿，但如果伏卧扫腿后迅速输入[illegible]就会转为扫燕舞。[illegible]（醉步中 LP+RP）每次回复体力[illegible]。蛇突连击（蛇构中 RP RP RP）中第一发或第二发后按住→进入龙构，第三发之后按住[illegible]进入豹构。龙牙蛇突连击（龙构中 RK LP RP RP RP）后按住[illegible]进入鹤构。龙炮（龙构中 RP）或龙牙（龙构中 LP RP）后按住←进入虎构。豹扫腿（豹构中 LK）后输入←进入妃睡鸟。

李超狼

LP RP 后输入→☆后可使出雾足。LK RP RK 中 RK 可以延迟输入，如果第三发不是延迟输入，则第三发后输入 LK 就可以进入 Hitman 架式。↓ RK RK RK RK 第 4 发后输入 LK 可进入 Hitman 架式。左横移中 RK 后输入 LK 可以进入 Hitman 架式，同样右横移中 LK 样后输入 RK 也可以进入 Hitman 架式。← RK 后输入 LK 可以进入 Hitman 架式。←← RK 后输入 LK 可以进入 Hitman 架式。← LK 后输入 RK 可以进入 Hitman 架式。← LP LP RP 中第二发后输入 LK+RK 可以进入 Hitman 架式，第二发后输入→☆则可使出雾足。横移动中 RP 后输入→☆可使出雾足。→ LK LK LK 后两发必须为 JUST FRAME（见上期"铁拳 ZONE"）才能发出。← LK LK RK 最后一发也是 JUST FRAME 时才能发出。Hitman 架式 LP RK 后[illegible]



[illegible]没有隐藏技

影丸 KAGE（上）



文：上海 小晶 VF

KAGE是一位喜欢打麻将的忍者，也是笔者最喜欢的角色之一。但是要用好KAGE却不容易。虽然KAGE拥有《VF4》中最快的速度（最高的速度能力值14点，其次的角色为12，高一个等级），可是其攻击力也是最弱的（与PAI垫底，最低的力量值8点，最高为WOLF和JEFFRY为13）。要用好KAGE，除了防守能力要求很高外，进攻上要利用各种不同攻击方向的半旋技、封堵技，配合适当的闪躲（包括向后），投技方面更是要多方向变化使用，这样才能基本把KAGE的优点发挥出来。作为一名忍者，所需要的不仅仅是高超的武艺，更是一种对胜利的执著，哪怕是不择手段的——不论怎样，忍者就是忍者，成功、胜利是其惟一的任务、宿命。使用KAGE的玩家，除了在普通的预读对手行动的同时，更要对对手当时的心理状态进行准确的捕捉，就这一点来说作为KAGE尤为重要，因为KAGE毕竟属于弱攻击力的角色，相对强攻击力的角色而言，任何一时的失误都将造成难以挽回的结果，笔者认为KAGE还是一个求稳的角色。

主力技解说：

→P：近距离作战的主力技之一，最大优点就是发生时间快14帧，Normal HIT也没有不利，大可放心使用。→P长按进入十文字构后可衍生出多种进攻套路。



↘P：看似动作缓慢，却有着打破几乎所有上段技的判定，就连LUA的上段旋腿也不例外。被防御后破绽极小，但此时处于不利状态，就看你怎么守了，可位移，可点P，但是如果单一采取防守的话，因为此技第一时间是蹲下状态，会被抓下段技，不过这样的几率很小，你要是这时点P的话，对手就COUNTER了。此技是半旋技，如果对手朝你背部方向位移的话依然会中招哦，空中连技请见本文最后内容。

K+G：历史悠久的主力技，一击倒地，极强的中断判定，威力也不小。此技也是半旋技，对手只有朝你背部方向位移时才会位移成功，这一点正好和以上的↘P相反，所以运用这两招的变化来打击位移的对手很有效，不过投技反击确认，可用于空连，意义不大。

P+K：非常实用的中段技，KAGE的重要主力技，击中对手后，对手会出现和蓄动作，此时可以做出很多的变化，如：用使用各种半旋技，中段技，投技，后退半步打击下段或者再次使用P+K，非COUNTER的情况下完成P+KK等，连接招式是很不确认的。

P+K→P+K·P+K：速度较快的中段攻击（第二下为上段），但是近距离很可能会被P点掉，一般可用于打击受身，或者接在P+K后面，不过是直线攻击，很容易被对手位移躲避，也可单出第一下，之后做变化，如：投、P、P+K、P打击上段等等，很好的连携起始技。

PP←P／PP←P：第一招击中后，即一下全中，但是之后的连携都是不确认的，就要看玩家的变化了，也可稍慢的甚至直接的出完之后的连携K，这样难得用一次还是可以起到不错的效果的，但是千万不要常用啊。PP←P／PP←P后的连携K是投技反击确认的，通常情况下，对手中了PP←P／PP←P后，很可能会P，破解方法如下：在双方足位为八字时，使用P+K可以击溃对手，而此时要是足位为顺钩时（平行步状态），用肘打可击溃对手。这点对于初学玩家来说有点难，在激烈战斗中靠临时的目押来判断足位的话，那就更有难度了，不过在先前起始技PP←P／PP←P前记住双方的足位状态，这样对之后的判断是相当有帮助的。

PP←P／PP←P会使己方脚步发生相反的变化，如：PP←P／PP←P前双方足位是八字，那么PP←P／PP←P之后己方脚步发生变化，双发足位就变成了顺钩，这样的话，对于判断的准确性就有很大的帮助吧。不过这些要在实战中熟练使用还是相当有难度的。而且仅仅是针对对方用2P反击而已。此技虽然速度很快（PP←P／PP←P），但攻击判定是上上上，中途被点了P后就COUNTER了，不是很有把握的话还是少用为好。哦，好像听上去还是有些繁琐，没关系，慢慢适应就好了。（注意：以上说的P+K与肘打击溃P的判定只适合PP←P／PP←P后，如在其他情况下使用还将涉及到距离问题，会有所变化）保险起见的话，也可在PP←P／PP←P之后点P，这样破绽很小，但同时造成的优势也就减弱得多，当饭吃的话……嘿嘿。

←K←KK：新招数，动作还很漂亮呢，判定也很厉害，居然可以打掉肘打，不过遇到膝盖类攻击会很惨，一般情况下千万不要出完←KKK啊，因为破绽太大了，那就不是单一的投技反击确认的问题了。←K是半旋技，背部位移不可，非COUNTER的话←KK第二下不确认，但破绽很小，虽然是处于不利状态，但是由于←KK后仍然有最后一下K的固定连携，对手也不敢轻举妄动，大可放心，有时候这样的情况（←KK被对手成功防御），反而会引导对手出大招，←K或←KK打完后，处于背对对手状态，不过破绽极小，按G即可回身。

基本连携可以这么打：←K被对手防住了，可按PKG（非P+K+G哦）回身这是要是点到对手，多半就是COUNTER了，可这时就可迅速的第一时间用投，或者回过身来继续使用中段，一般此时对手的第一反应是防御或者位移，←K后第二下K一旦发现你没有出此固有连携，多半会采取另外的措施，如位移，或者蹲一蹲，可毕竟这是第二反应了，对你来说这是个很好的机会，再次使用中段技很可能会成功（有时干脆再←K），遇上亡命之徒（打的很猛的玩家，不顾之后的固有连携，第一时间出招的那种）的话那就没办法了。如果第一下←K击中对手的话可用P+K回身（中段），或者P类回身，这样很快，对手也将被你克制住。但是要是←K被防的话，就不是这样了，这时如果不出←KK固有连携，就是对手有利了，这时最好还是再按一下K，COUNTER击中对手后，对手会浮空，接下去可连↓K，一旦发现对手开始在意←KK的第二下K时，那么接下去就有充分的时间进行连携变化了，所以使用这招对对手的心理状态了解很重要，此技的变化相当相当的丰富，根据战局的变化应该及时的调整相应的连携，并且在对付保守派或者亡命派（俗称卖肉派）的时候，打法也是截然不同的。

K+G：安月飙是也——笔者对此技深有感触啊，并不是喜欢此技，而是笔者的朋友青枫AKIRA就是安月飙王子——安月飙可直接打击下段攻击，而且击中后加上连技的威力，损血很多，被打中的话相当郁闷的，就防住了也没什么破绽，而且对手要是这时采取中上段攻击的话大都会被你的↓P点掉然后造成COUNTER，相当不利的。要是互点↓P的话，多半会大家两败俱伤，互相点中。这时你可以连续使用2次——呵呵呵呵，有时候安月飙不仅仅可以用在↓P后，打击对手下段起身技时，还可运用在自己HP消耗待尽时，对手如果使用下段攻击的话，则会偷鸡不成——在不确认的情况下瞄准对手使用投技，或者成功逃脱对手压制追击技（如JEFFRY或WOLF的压制追击）的时候都可以用哦。此技的速度较慢，只能难得用用，特别是当面对如WOLF或者AKIRA、AOI等有反掉此技能力的角色，更是如此。

影丸之奥义——十文字构

在Ver.C中大幅强化了KAGE的十文字构，这已经成为KAGE玩家的必修课题之一，能否将十文字构融会贯通地运用到实战中，足以影响胜负。

十文字中↓K：很好用，虽然有破绽，但是动作很爽，而且下段全旋技位移不可，可与十文字中K+G配合使用，在Ver.C中，K+G击中后，对手直接踉跄倒地，可连十文字中PKK。若对手侧滚受身的话，就用十文字P+K，可造成背面取，要么干脆按G收掉，用↘K+G里水车等，威力也很大。



"↓K"的发生时间虽然较慢，不过躲避下段招式的能力非常强。

十文字的P+K：可反很多中上段招数，如肘打、P、上段K等等，Ver.C中打中后踉跄倒地，P+K如果长按的话，可以结束十文字动作，（如下图）接下去推荐连↘K+G或者↖K+G。但是此技膝盖反不掉，会被顶得老高。



十文字中P+K+G：可反中段踢，包括对手头对着你，面部朝上的那个直线的中段起身踢（就是AKIRA普通中段起身的动作）也可反。但是笔者觉得实用意义不大，要是我看见十文字就不用起身踢了。

十文字的生成方法有很多，不仅仅是普通状态中P+K+G、P+K，还可肘打蓄力，踝旋蓄力（←P长按）都可，如何灵活多变的进入十文字构足可以看出一位KAGE玩家的水平。

今天就先到这吧，以上都是KAGE较初级的攻略，由于页的容量不可能完美地介绍KAGE，以后有机会再向大家介绍一些更加深奥的忍术，呵呵。

弧延落——影丸最强连技产生技

连续技推荐：	备注
←P+G—↖↘→K—↓P+K—PKG—K+G	中量级、次重量级限定
←P+G—↘↘→K—PG—←P—↘↘→K	中量级限定
←P+G—↘↘→K—PG—↙PP←PK	
←P+G—↓P+K—←PK—PG—↓P+KK	轻量级适合
↘P—PG—↓P+K—→↓↘P	轻量级适合
↘P—PG—↓P+K—↓P+KK	轻量级适合



←P+G—↘↘→K—PG—↙PKG—→K+G—→↓↘P　中量级限定

《光明之魂》初步研究

文：阿修罗

上一期杂志中，因为游戏发售时间很靠后，所以阿修罗只是给大家初步介绍了《光明之魂》的系统和流程攻略。这一次，阿修罗就要借纱迦的宝地来进行一下这个游戏的研究。

[illegible]

上一期当中也说过了，魂的作用相当于其他游戏当中的"召唤兽"，它们不仅有华丽的攻击画面（上期流程攻略中的插图就是召唤兽的使用画面），使用以后还可以对全体敌人造成巨大的伤害。但是魂的力量并不是一开始就可以使用的，玩家要在游戏中找到不同的魂之水晶，并且将它们装备在身上，这样随着杀死敌人数量的增多，玩家就可以使用魂的力量了。

到目前为止，共发现了9款魂之水晶，以下是魂的列表。

魂的名称	魂数	装备效果
ヨーグルトのソウル		HP+1，从异世界召唤ヨーグルト
ゴーレムのソウル	65	HP+10，从异世界召唤ゴーレム
ベンのソウル	60	ATK+2，从异世界召唤ベン
フェニックスのソウル	70	ATK+5，从异世界召唤フェニックス
タナトスのソウル	85	ATK+8，从异世界召唤タナトス
トールのソウル	99	ATK+10，从异世界召唤トール
プロセルピナのソウル	80	AEF+10，从异世界召唤プロセルピナ
ゼピュロスのソウル	75	DEX + 8，从异世界召唤ゼピュロス
ティアマットのソウル	90	DEX + 10，从异世界召唤ティアマット

忍者事件

每打出一层迷宫，玩家就会在大本营中发现一个神秘的忍者，和他对话就可以获得各种道具。因为后面几次他的位置比较隐蔽，所以下面阿修罗就公布忍者各次出现的地点。注意，如果有一次没有碰到忍者，那么下一次他就不会出现了，所以每一次都要尽量找到。

Area 1，在武器屋和防具屋的中间，对话可得到药草；
Area 2，会在街道上不断转圈，在他靠近的时候和他对话可以得到いやしの雨滴；
Area 3，调查道具屋右端的桌子附近的椅子，对话可得到鉴定卷轴；
Area 4，调查道具屋里侧的树，对话可得到おいしそうな寿司；
Area 5，调查帐篷，然后在回答问题的时候选择"いいえ"可以得到忍びの钵金；
Area 6，和道具屋前面的男人对话，可得到忍び装束；
Area 7，调查道具屋的看板，对话可得到忍びの腕轮。

矿石

在战斗中可以得到一些矿石，集齐了3块同种类矿石后，大本营右下角的锻造师就会免费为你打造一件道具。下面就是可以打造出来的道具列表。

加工ミスリル矿石可以得到的道具（因为是随机打造，也有其他道具存在的可能性）

武器名称	攻击力	武器等级	特殊效果
カオスフレイル	ATK72	フレイルLV4	DEF−5
ホーリーフレイル	ATK59	フレイルLV3	不死系特效
ヒートアックス	ATK50	斧LV3	火RES+10
ソードオブシヴァ	ATK46	剑LV4	电RES+30
レヴァンテイン	ATK48	剑LV5	炎RES+30
ムーンライトボウ	ATK38	弓LV5	火水电RES+5
ミスリルボウ	ATK28	弓LV3	会心一击率提升

防具名称	防御力	备注
ミスリルフード	DEF28	STR20必要
ミスリルヘルム	DEF34	STR70必要
ミスリルアーマー	DEF40	STR70必要
ミスリルローブ	DEF33	STR20必要

首饰名称	首饰效果
アタックリング	ATK+10
クイックリング	DEX+10
ウィズダムリング	SP+10

魔法书名称	魔法书效果
インフェルノの秘本	INT+10　使用SP−1
レジストの秘本	INT+10　使用SP−1
ブレイズの秘本	INT+10　使用SP−1
スロウの秘本	INT+10　使用SP−1
フリーズの秘本	INT+10　使用SP−1
ヒールの秘本	INT+10　使用SP−1

加工ダークマター矿石可以得到的道具（用该种类矿石做成的道具全部都是被诅咒的，使用的时候务必注意）

武器名称	攻击力	武器レベル
ダークサイドソード	Atk55	剑Lv5
イビルアックス	Atk68	斧Lv5
デビルランス	Atk58	枪Lv5
カンタレラボウ	Atk44	弓Lv5

防具名称	防御力	备注
ダークフード	DEF33	STR22必要
ダークヘルム	DEF40	STR90必要
ダークローブ	DEF30	STR20必要
ダークアーマー	DEF47	STR90必要

首饰名称	首饰效果
イビルリング	Atk+25
ブラックリング	Atk+25、DEX+15

（其他还可以做成的是一些魔法书）

加工オリハルコン矿石可以得到的道具

武器名称	攻击力	武器レベル	特殊效果
ソードオブロード	Atk52	剑Lv5	冰属性、冰耐性＋２０
ソウルブレード	Atk52	剑Lv5	HP吸收
アークフレイル	Atk52	斧LV5	雷＋20
ソウルフレイル	Atk72	斧LV5	HP吸收
アックスオブソウル	Atk62	斧LV5	HP吸收
アポロンアックス	Atk64	斧LV5	炎RES＋30
ホゾンランス	Atk54	枪LV5	无
サジタリウスボウ	Atk54	弓LV5	全耐性+10
ボウオブソウル	Atk39	弓LV5	HP吸收

魔法书名称	攻击力	消耗SP
スパークの神书	前攻27	5
ブレイズの神书	单攻14	3
インフェルノの神书	全攻20	7
ヘルブラストの神书	单攻20	4
スロウの神书	辅助	12
ヒールの神书	回复HP1～	10

防具名称	防御力	备注
フォースアーマー	DEF44	STR80必要
セイントローブ	DEF36	STR20必要
ソウルキャップ	DEF29	STR20必要
フォースヘルム	DEF36	STR80必要
ソウルヘルム	DEF36	STR80必要
セイントフード	DEF31	STR20必要

首饰名称	首饰效果
ホワイトリング	HP+10、DEF+20
スピードリング	移动速度UP

墓碑

在迷宫中探险的时候，会有很多墓碑出现。调查这些石碑就可以得到一些道具，或者暂时性地被加强了某种属性，这样就使得战斗可以变得稍微轻松一些。以下是到目前为止所发现的石碑效果的列表。

石碑名称	特殊效果
イダテンの石碑	移动速度UP
幸运の石碑	经验值2倍
ミスリルの石碑	得到1个ミスリル矿石
力の石碑	Atk2倍
神速の石碑	普通攻击速度上升（蓄力攻击不发生变化）
回复の石碑	HP和SP全回复
炎の石碑	炎RES＋50
冰の石碑	冰RES＋50
雷の石碑	雷RES＋50

隐藏迷宫的传说

8个迷宫，再加上上级模式的8个强化版，大家是不是感到场景少了一点？没有关系，其实游戏中是有隐藏迷宫存在的。当普通模式通关后，就可以选择进行上级模式。在上级模式中，把光标移动到最后一个迷宫暗黑城堡上，然后同时按住L和R键进入，暗黑城堡就会变成"谜のダンジョン"。这个迷宫其实就是上级模式的其他迷宫的一个大集合，从其他迷宫中各取出2～3层拼凑成了这个迷宫，总长度为18层左右。迷宫的BOSS是原来第七迷宫暗黑塔的BOSSダークソウル，迷宫的敌人十分强大，需要有很高的能力才能挑战，但是打出后对于结局并没有产生任何影响。

金钱、道具无限复制大法

其一：连线模式，将要复制的道具或者金钱放在地面上，大家同时站在上面（接触到道具时会显示该道具的名称），然后同时按下A键拾取，成功的话，每个人身上都会出现该道具（或者金钱）。

其二：连线模式，2P将要复制的道具或者金钱转交给1P，然后1P存盘退出，2P在本机存盘前关闭电源，成功的话，1P、2P会同时拥有该道具（或者金钱）。

第一种方法对时间的把握要求很高，不太容易成功（尤其是1P，因为作为主机的速度比较快，一定要比别人稍微延迟一点按键），而第二种方法对主机的伤害较大，阿修罗并不推荐大家使用。

文：慕容非

天籁之音

本期特辑 植松伸夫



植松伸夫个人档案

工作：作曲

年龄：43岁

出生日期：昭和34年3月21日（1959年3月21日）

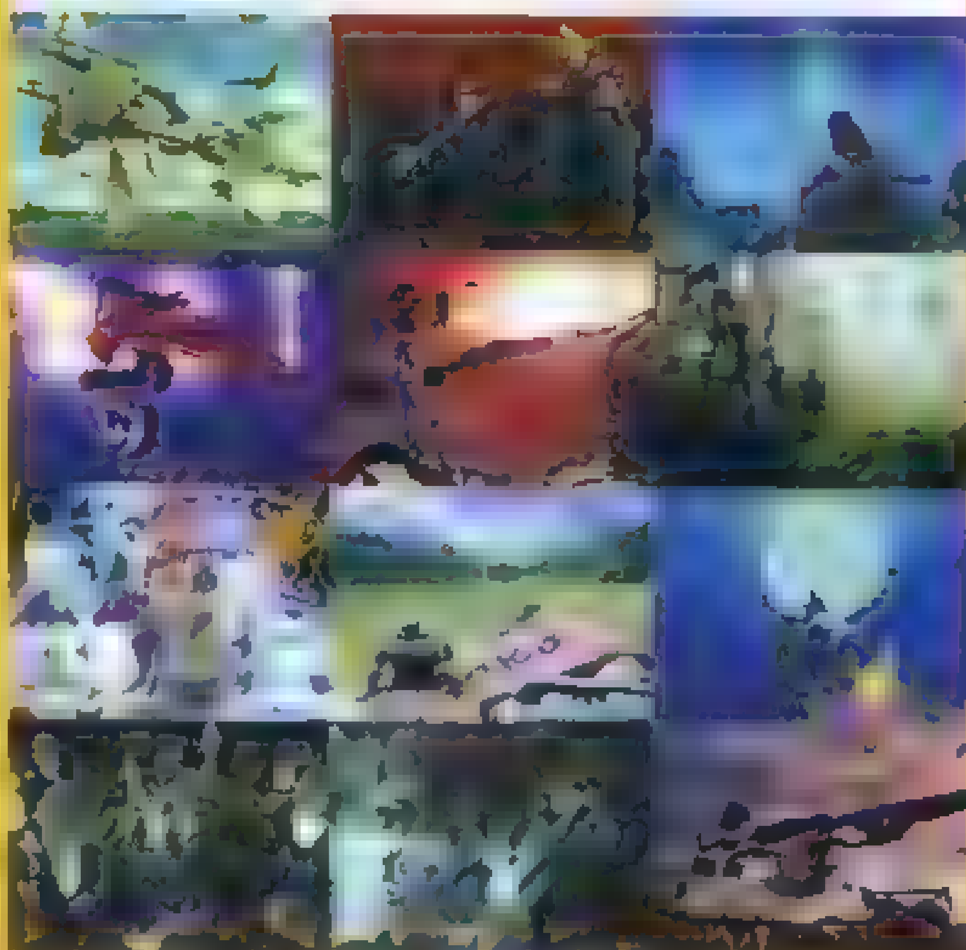
出身地：日本高知县

血型：O型

工作部门：スクウェアサウンズ(SQUARE SOUNDS)

爱好：棒球、音乐、电影、小吃

讨厌的东西：みかん（橙子）



简历：

植松在小学时就喜欢听音乐，并开始学着作曲（汗……想想自己小学时在干什么）。从神奈川大学外国语学部毕业后，开始从事CM音乐制作，1986年スクウェア（SQUARE）入社。从那以后，以“游戏音乐制作第一人”的称号活跃在SQUARE各大游戏中。SQUARE的人气游戏《最终幻想》第一作的全部音乐都由植松伸夫担当，后来植松和白鸟惠美子（声乐家）、濑尾和纪（钢琴演奏家）一起合作，制作了数量可观的优秀乐曲。现在，植松伸夫已经是株式会社SQUARE的御用作曲家了。植松伸夫的主要作品有“《最终幻想》系列”、“《浪漫SA·GA》系列”、“《幻想音乐合集》系列”等。

最近植松伸夫和浜渦正志（人气不低于植松伸夫的音乐家，主要作品有《浪漫SA·GA2》、《路行鸟之不可思议的迷宫》，以后会有其详细介绍）、黑田亚树（东京艺术大学音乐学部高才生，多次获得日本现代作品演奏特别赏，详细资料可以去她的个人主页http://www.kuroaki.net看看）合作制作了《FF X》的OST，其实《FF X》的大部分主要音乐都是浜渦正志制作的，植松伸夫主要负责的是主题曲的音乐。



植松伸夫氏作品集

FF1 ファイナルファンタジー I
FF2 ファイナルファンタジー II
FF3 ファイナルファンタジー III
FF4 ファイナルファンタジー IV
FF5 ファイナルファンタジー V
FF6 ファイナルファンタジー VI
FF7 FINAL FANTASY VII
アレンジアルバム
FFF ファイナルファンタジー I・II 全曲集



FFO 交响曲ファイナルファンタジー
FFY ファイナルファンタジーIV ～悠久の风传说～
FFC ファイナルファンタジーIV～Celtic Moon～
FFD ファイナルファンタジーV～DEAR FRIENDS～
FFG FINAL FANTASY V～GRAND FINALE～
FFS FINAL FANTASY VI～SPECIAL TRACKS (single)～
FFR FINAL FANTASY V～Reunion Tracks～
FFM F.F.MIX
FFB FINAL FANTASY 1987-1994
FFP.4 FINAL FANTASY IV～PIANO COLLECTIONS～
FFP.5 FINAL FANTASY V～PIANO COLLECTIONS～
FFP.6 FINAL FANTASY VI～PIANO COLLECTIONS～
FFV.1 FINAL FANTASY VOCAL COLLECTIONS ～PRAY～
FFV.2 FINAL FANTASY VOCAL COLLECTIONS I [LOVE WILL GROW]
FF～PHANTASMAGORIA～

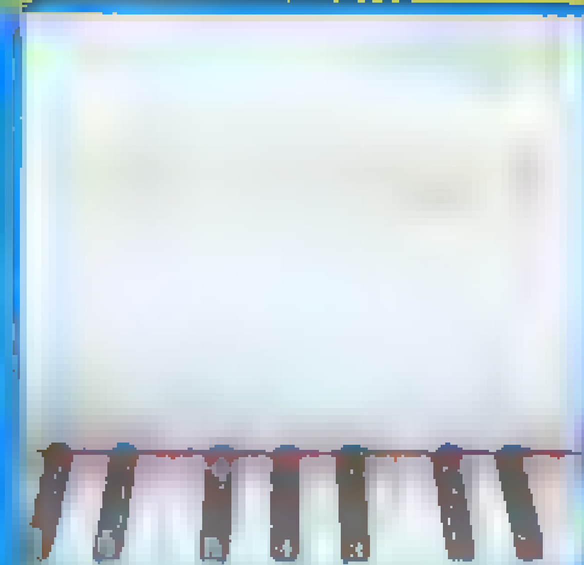
以下是一些绝版的“F.F.MIX”CD

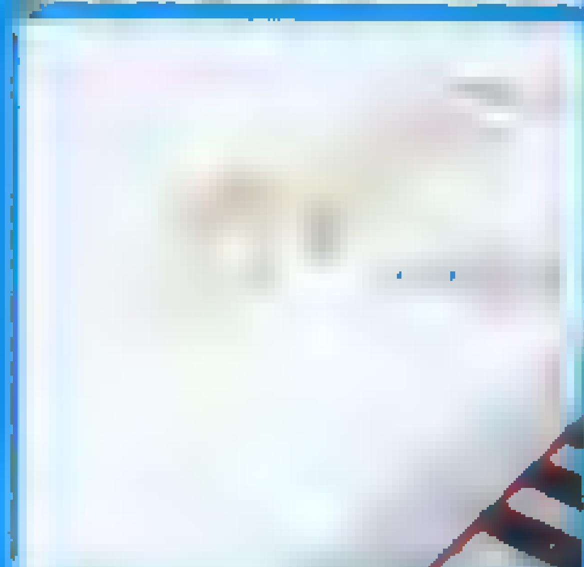
◆ファイナルファンタジーV～MINI MUM ALBUM～
◆ファイナルファンタジーV～5+1～
◆ファイナルファンタジーV～マンボ de チョコボ～
◆FINAL FANTASY VI～STARS Vol.1，2～

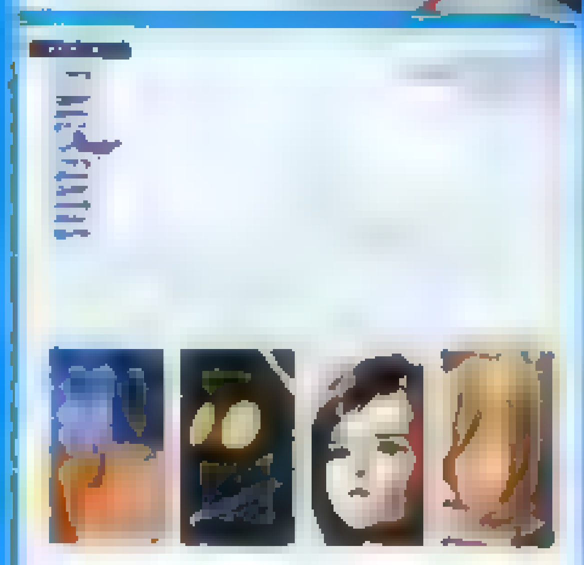
杂谈

植松创作的游戏音乐多得数不清，放上的CD封面也只是大家都比较熟悉的几个，很难想象这么一个量产型的作曲家能一直保证作曲的质量，大概“鬼才”是用来形容植松最好的词吧。

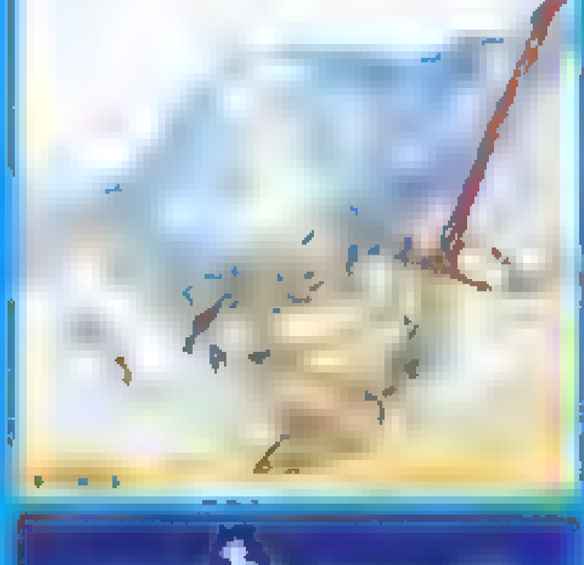
其实植松的出道是出于偶然的。那时SQUARE的坂口博信正在为制作《FF》一代寻找一个很好的音乐制作人，当时植松也只不过在白占（地名）的一家小















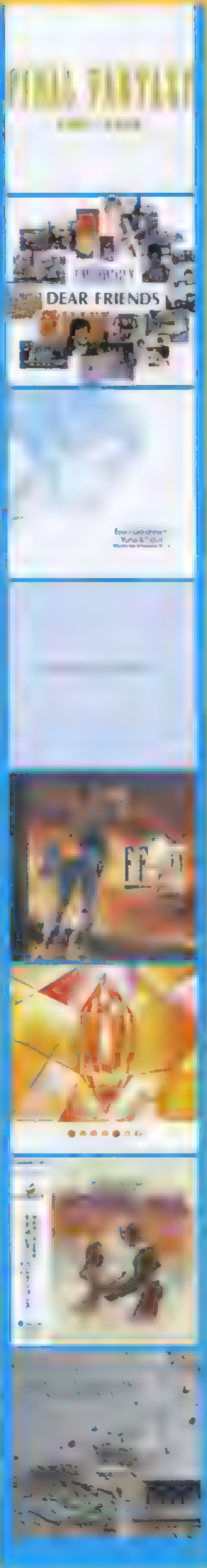
音乐店内给别人兼职作曲。巧的是坂口当时就住在那家店的附近。一日坂口找到植松，让他写几个曲子试试看，虽说坂口是半开玩笑的，但植松很快就作了6首曲子送去。坂口听过后说：“ぜんぜんダメ”（完全不行），让植松再写几个试试，没多久植松又写了6首送去，坂口再次听过后觉得很不错，于是植松就这么加入了SQUARE。后来据植松本人讲，再次送去的6首曲子就是原来的那6首，只不过顺序变了一下。（笑）

现在植松伸夫已经成为了SQUARE的首席音乐制作人，在日本玩家中没人不知道“植松伸夫”这4个字，而植松也很对得起那些支持他的人。为了制作优秀的音乐，植松走访了世界上的很多国家，参看各种人文地理资料来获取灵感，为了《FF IX》的音乐，植松在夏威夷呆了一年，还去欧洲等地跑了一圈。（编者看来是在度假……）

现在植松已经很少参与游戏音乐的主要制作了，一般都是监制，但一些重要场景的音乐还是会由他来担当。比如《FFX》，在游戏中只有主题歌和其他少数几首音乐是植松写的，其他部分都交给了仲野顺也、浜涡正志和黑田亚树。如果说植松是在偷懒，倒不如说他是为了提升音乐质量而降低数量，因为质量和数量永远成反比。光田康典就是因为在制作《异度传说》的音乐同时，接手了《雷盖亚传说》和几个电脑游戏的音乐，工作繁忙使得《异度传说》的音乐质量比《异度装甲》有了一定程度的下降。植松有一次在与记者的交谈中，当记者问道：在植松先生制作的“《FF》系列”音乐中，您最满意的是哪一个呢？植松先是说都还可以，后来在记者的追问下才表示最满意的是《FF VI》和《FF VII》。植松说那时正处于创作高峰，灵感不断，能长时间连着作曲，现在已经没那个精力，要想制作更好的音乐只有减少数量。

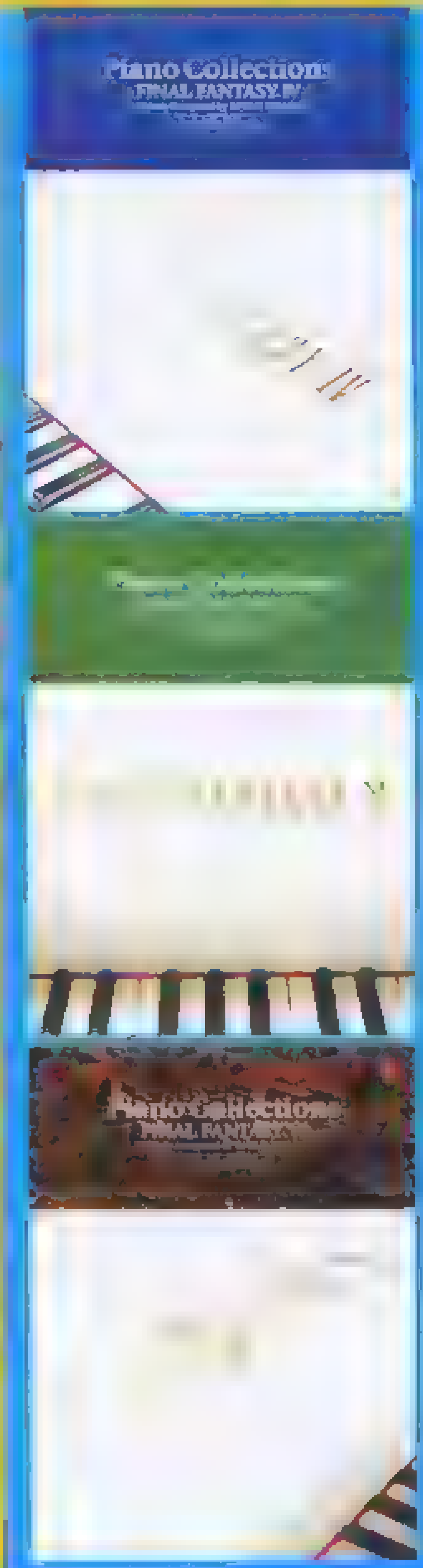
再送给大家一个好礼物：《Final Fantasy Concert 2-20-2002》的MP3下载地址：http:/ [illegible]
Final%20Fantasy%20Concert%202-20-2002
地址有点长，大家费心了。

这张专辑是SQUARE不久前出版的“《FF》系列”经典乐曲精选，还收录了多首游戏中未曾出现的乐曲，可以说收藏价值一流！可惜的是国内没有卖的，只能放出MP3的下载地址让大家解馋了。



目录一览

01 Liberi Fatali (FF8)
02_Theme_of_Love_(FF4)
03 Tidus &_Yuna MC_1
04 FF1_-_3_Medley
05_Tidus_&_Yuna_MC 2
06 Aeris Theme (FF7)
07 Don't Be Afraid_(FF8)
08 Tina's_Theme_(FF6)
09_Tidus_&_Yuna_MC 3
10 Dear Friends_(FF5)
11_Vamo'_Alla_Flamenco_(FF9)
12_To_Zanarkand (FF10)
13_Yuna's_Decision_(FF10)
14 Tidus_&_Yuna_MC_4
15_Love_Grows_(FF8)
16_Suteki_Da_Ne_(FF10)
17 Tidus & Yuna MC 5
18_Melodies_of_Life_(FF9)
19_Tidus_&_Yuna_MC_6
20_One-Winged_Angel_(FF7)
21_Tidus_&_Yuna_MC_7 (With Uematsu)
22_Final_Fantasy_XI_Opening_Movie
23_Man_with_the_Machine_Gun_(FF8)
24_Final_Fantasy_Theme



下期点题：NAMCO《传说》三部曲？永恒经典《光明与黑暗》？还是千年的梦幻《兰古莉萨》？难道是不死的吸血鬼传奇《恶魔城》？一切都在大家的手中，快点写信告诉我吧！



PS2 装甲核心 3

OP-INTENSIFY能力一览

完成最终任务后会得到能力OP-INTENSIFY，装着它打倒特定敌机后就可以获得强化人间的能力，具体情况如下：

第一层 自然区："水精制设施防卫"AC击破→导弹迎击能力强化

第一层 自然区："机动兵器进行阻止"分离之子机击破→炮类武器不须蹲下

第一层 自然区："机动兵器进行阻止"本体击破→冷却机能强化

第一层 自然区："巨大兵器击破"巨大兵器击破→可使用剑弧

第一层 特殊实验区："中央研究所防卫"AC击破→射击补正最适化

第二层 环境制御区："熔矿炉破坏阻止"AC击破→回旋性能强化

第三层 第一都市区："封锁地区侵入者排除"AC击破→各种SENSOR

A-2：エース→Booster消费减半

D-1：サンダークラップ→追加雷达机能

E-32：エグザイル→光束刀范围增加

全隐藏零件情报

详见下表。

任务	类型	型号	方法
第一层 特殊实验区			
移送部队护卫	BACK UNIT	MRL-SS/SPHERE	破坏开始地点左前方的雷达基地后调查
大型シリンダ破坏	BACK UNIT	KWX-OC-22	敌全灭过关后MAIL取得
ユニオン袭击	ARM UNIT R	MWG-KARASAWA	完成快速过关追加的任务后MAIL取得
耐性生物驱除	EXTENSION	CEEC-00-XSP	不破坏シリンダ且全灭敌人过关后MAIL取得
第一层 自然区			
机动兵器侵攻阻止	Booster	CBT-FLEET	出发点右后方雷达黄色边界的角落
机动兵器侵攻阻止	ARM UNIT L	MLB-MOONLIGHT	不带僚机过关后MAIL取得
水精制施设防卫	INSIDE	MWI-DD/20	出发点后方的水管后面
水精制施设防卫	ARM UNIT L	KES-ES MIRROR	通过追加任务后MAIL取得
座礁船内调查	ARM UNIT R	MWG-SBZ/24	最下层左边房间的角落
巨大兵器击破	ARM UNIT R	KWB-MARS	出发点的正下方
第二层 环境制御区			
ダクト侵入	EXTENSION	MEST-MX CROW	最下层目标物上方，需要击毁铁丝网
第三层 [illegible]			
工作部队救出	EXTENSION	MEBT-OX/MB	闸门打开后，敌第一次增援旁的排水口
训练补助	BACK UNIT	KWM-AD-50	闪过所有的导弹过关后MAIL取得
毒物混入阻止	BACK UNIT	MWR-M/45	出发点的右手边
桥上占据者排除	HEAD	CHD-04-YIV	第一段桥的下层
联络桥破坏计划	ARM UNIT L	KWG-HZL30	破坏栅栏内的两台モノレール过关后MAIL取得
脱出部队护卫	RADIATOR	RMR-ICICLE	目标全部安全通过并完成追加任务时过关后MAIL取得
第三层 第一都市区			
重要物资移送	EXTENSION	CEBT-HEX	车辆安全到达目的地时过关后MAIL取得
AC TEST	LEGS	MLH-MX VOLAR	在AC TEST1中拿到RANK-A以上评价

更换徽章

在ARENA里战胜对手后，在观看对手过去的履历时按下SELECT和START，如果成功的话会听到效果音。如此一来你的识别徽章就变成对手的样子了。

GBA 索尼克ADVANCE

在选人画面中将光标指向索尼克按上，然后指向TAILS按下，接着指向KNUCKLES按L，再指向AMY按R，最后选择索尼克开始游戏。这样TAILS就会跟着索尼克一起行动了，但是TAILS没有生命设定。

PS 基连的野望 吉翁之系谱

秘技其一

将游戏的第二张CD，也就是吉翁篇当成CD听，能听到联邦主将レビル的演讲和吉翁家四兄弟的谈话。

当ガンダム和Gファイター的生产提案完成后让战舰的驾驶员驾驶Gアーマー，然后变形成ガンダムMA，再让敌人将机体破坏，这样战舰的驾驶员就被强制坐到高达里去了。

GBA 光明之魂

被喻为"GBA上的大菠萝"的游戏，GBA连线的乐趣得到充分体现。

输入特定名字会有不同的效果：

战士：イヨクMAN，男气のふんどし

魔法使い：ヨノシー，本气の下着

ドラゴン战士：いっそーん，ドラゴンパンツ

战士：マックス，STR＋10

魔法使い：アンリ，INT＋10

アーチャー：ハンス，VIT＋10

ドラゴン战士：バリュウ，DEX＋10

PS2 荒野兵器进化版 3

歌词的出现方法

正常情况下听片头歌曲时是不会出现歌词的，但只要按SELECT键就可以令歌词出现。如果再按一次SELECT键，则歌词消失。

游戏中SAVE后选择不继续游戏就可以听到片尾歌曲，正常情况下听片尾歌曲时是不会出现歌词的，但只要按SELECT键就可以令歌词出现。如果再按一次SELECT键，则歌词消失。

PS2 小甜甜的舞蹈节拍

很轻松的一个游戏，喜爱布兰妮的玩家不容错过。

输入以下密码就可以观看布兰妮的真人MTV，非常不错哦！

EASY：DXTFG

NORMAL：JXTFT

HARD：NXTFH

这几个密码可是大有来头的哟！

PS ONE PIECE 伟大的战斗！2

依次用路飞、索隆、香吉士、骗人布、娜美、乔巴、比比公主、路飞、比比公主、SMOKER、达斯琪、Mr.3、瓦波鲁、鳄鱼、Mr.2、路飞、索隆把故事模式通关就可以令所有角色出现了（除了艾斯）。注意难度要为NORMAL。

将所有人都通关两次后，把等级调为"难"，然后用SMOKER不接关通关一次就可以了。

海军修行场出现

在修行模式中以任意角色按X防御100次，就可以在BATTLE模式中选择海军修行场的场地了。

最强等级出现

在修行模式中COMPLETE所有角色的招式后，就会多出一个最强等级——さいきょう！

音乐欣赏模式

全角色破关后在宝箱里就会出现SOUND模式。

PS2 王国之心

必须码

EC878768 1456E79B

无限金钱

9C8A8DE4 0456E7A5

最大HP/MP/AP

3CAAA3AC 1456E788

3CAAA3AD 1456E788

3CAAA3AA 1456E788

3CAAA3AB 1456E788

3CAAA3B0 1456E788

3CAAA3B1 1456E788

3CAAA3AE 1456E788

3CAAA3AF 1456E788

1CAAA3E8 1456E788

酷哥越前龙马亲自示范

《网球王子》网球教室登场

《周刊少年跳跃》上的热门连载漫画《网球王子》最近可谓风光无限！不仅根据同名漫画改编的PS游戏已经销售了10万套以上，就连单行本的销售成绩也整整番了近两倍！而最近这部大热门的漫画又有了新创意，冷酷的越前龙马都会教人打网球？没错！由今年的第19期《周刊少年跳跃》开始，会以每个月一回的形式连载由越前龙马亲自示范的网球教室“JUMP TENNIS ACADAMY”！这个专栏将会教授大家正确的击球姿势，如何握拍才是正确的或是旋转球要怎么打都有详细介绍！读者也千万不要以为这个专栏的内容十分浅显，因为除了越前龙马之外，更会出现真真正正的网球教练“配合”越前龙马指导大家，所以有心研究网球的朋友不妨留意一下。除此之外，近期《周刊少年跳跃》也在其他方面积极为《网球王子》造势，不仅连续两期推出彩色版头，还附送精美的《网球王子》贴纸，绝对值得珍藏！看来《网球王子》这部漫画即将成为“JUMP四天王”之后最有潜力的“小天王”！





正宗推理漫画新章突入

《民俗学者八云树 蕗之叶之下的杀人者》

以《金田一少年的事件簿》原作者金成阳三郎为卖点，由人气青年漫画家山口让司绘制，并以正宗推理自居的“《民俗学者八云树》系列”将会在新一期的《周刊青年跳跃》中继续连载，而这一次的事件名为《蕗之叶之下的杀人者》！此次八云树和助手富良野去探访的，是有着“SUKUNA”传说的素久明村，而另外同行的前民俗学者神林的助手加贺又隐藏着什么秘密呢？喜欢看推理漫画的读者就千万不要错过了！



JUMP珍品网上专卖店“MEKEE！”出现！

近来日本漫画业方面似乎都十分倾向网上商店，如今就连集英社也建立了名为“MWKEE！”的网上商店，只要读者在http://mekee.shueisha.co.jp登录成为会员，便有机会买到在其他地方买不到的集英社精品！而且往后的日子里更可优先收到集英社新产品的资讯！虽然暂时可供购入的只有《HUNTER×HUNTER》的T恤海报以及ULTRA JUMP的特制POST CARD，但也相当吸引人呢。

柏林国际电影节

宫崎骏誉夺金熊奖

虽然是较早的新闻了，但还是有必要提一下。日本动画大师宫崎骏，凭借其动画电影《千与千寻的神隐》首次获得柏林国际电影节中的金熊奖。这也是日本电影相隔39年之后，并且是首部动画电影获得这项殊荣。在国内同样成为一时佳话的动画电影《千与千寻的神隐》以环保以及现今社会问题为故事主干，绝对具有正面的教育意义。此外，该动画电影的DVD版（日版）也将在4月底推出，喜欢宫崎骏大师作品的FANS千万不要错过啊！



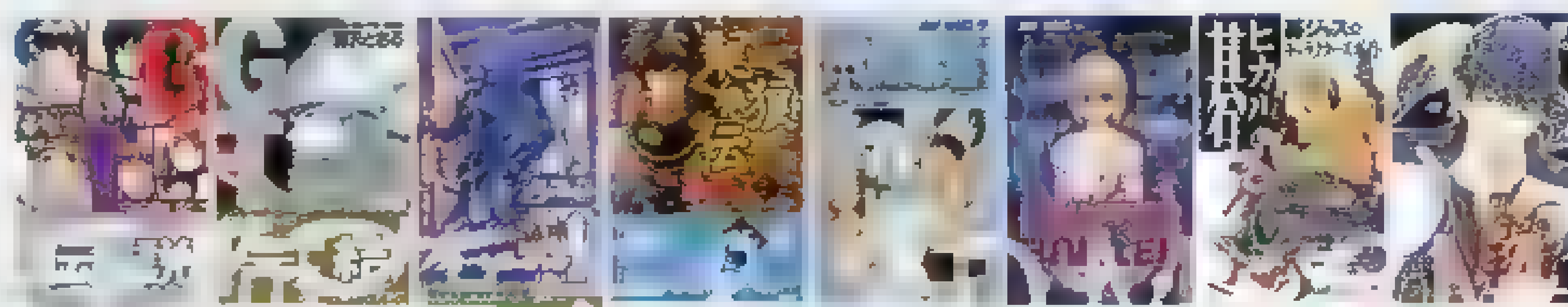
PS2人气游戏再度登陆动画舞台

《混沌时代NEXT》正式OVA化

PS2的人气RPG游戏《混沌时代NEXT》虽然还未推出，不过其有关的动画OVA作品已经宣布开始制作，这部OVA的正式名称为《混沌时代NEXT 誓言的项链》。OVA讲述一个位于传说中的大陆NEVER LAND上发生的动人传奇，男主角艾利路为了像祖父那样变成一名真正的骑士而加入了少年骑士团。其间艾利路与龙哈尔族的少女罗织相会，并向着骑士之路进发！另外卡奥斯的战争旋涡也开始席卷到NEVER LAND大陆，爱与正义编织的壮大物语就此展开！







4月热门推荐漫画！

与众不同的灵幻世界

武井宏之（Hiroyuki Takei）小档案

■PROFILE

1972年5月15日青森县出生，A型血，已婚。

■WORKS

《ITAKO的ANNA》　《Death Zero》

《通灵王》　《佛Zone》等

《通灵王》现在已经是日本热门漫画杂志《周刊少年跳跃》的台柱式作品之一，作者的画工虽然算不上精细，但是其独特的人物和色彩设计却非常出色，使得他甚具人气。在开始连载之前武井宏之在和月伸宏（《浪客剑心》的作者）的旗下当助理，之后他凭借《ITAKO的ANNA》夺得手冢奖佳作奖，自此便踏上了漫画家的道路，曾经刊载的作品有《Death Zero》和《佛Zone》等几个短篇，之后就是现在的人气连载作品《通灵王》。武井宏之的画风和《ONE PIECE》的作者尾田荣一郎不大相同，但其实他们两个的上色手法却是如出一辙的。（他们曾同期替和月伸宏当助理）



《通灵王》的故事开端是这样的：小山田真太的班上来了一个转校生麻仓叶。一天真太在放学路过坟场时被木刀之龙打伤，而木刀之龙更毁坏了一个于600年前死去的武士阿弥陀丸的墓碑，麻仓叶知道这件事之后，便去找木刀之龙算帐，凭借与阿弥陀丸的凭依合体，麻仓叶轻易地打败了木刀之龙，原来麻仓叶是一个通灵者！而这次事件也使得阿弥陀丸成为麻仓叶的伙伴变成可能，通灵王的故事就从这里开始！

《通灵王》火爆登陆PS！

超绝格斗开始

可能是《ONE PIECE》的相关PS游戏让BANDAI赚了大把金钱，这也激发了BANDAI更加看中集英社《周刊少年跳跃》上的超人气连载作品《通灵王》。这个游戏平台为PS的《通灵王》是一款平面格斗游戏，不过它与现在同类型的游戏有着很大的差别，就是游戏会把原作的世界观和画风神髓尽可能地展现出来，包括持灵、必杀技等要素，务求使玩家在游戏时更能品味出原作的味道并享受游戏的乐趣。

主要登场角色













持灵和同步率系统

原作中的主要人物均拥有使持灵附体的能力，这一点当然也会在游戏中忠实地表现出来，战斗时持灵会给予角色各种指示，假如依照指示行动的话，同步率会上升，当同步率达到指定的幅度，角色便会进入分为两阶段的"超灵"境界，此时角色可与持灵联手使出各种强力的招式，故此维持高同步率是对战中取胜的关键因素。



通灵人之间的持灵大对决

文：罗嘉

难忘的中学时代

——谨以此文献给所有曾经或正在热爱游戏的中学生

作为一名曾经有着丰富高中游戏经验的老玩家，眼瞅着现在喜欢游戏的学弟甚至学妹与日俱增，怀旧的情绪也是越来越浓；而同时又能以比较好的成绩进入一所全国重点大学，又有幸运之感。虽然大学的生活很轻松，对游戏的理解也逐渐深入，但中学的游戏时代却又令我怀念异常。

我离开中学生活已经有一段时间了，那无尽的回忆却犹如落日西沉后弥留于天际的晚霞一样绚丽令人难忘。游戏使我这原以为会枯燥无味而终日苦读的6年充满了温馨和快乐。我的身边没有不学习的傻子，却尽是不会玩的聪明人。倘若我再在这里谈些学与玩的有着怎样的关系的大道理，那诸位恐怕就不惮于浪费家里的鸡蛋和西红柿了。然而我必须要写些东西的，否则又何以慰藉那颗曾经匆忙蹦跳了6个春秋的心呢？

于是我想到了上初二那年买回PS时的喜悦，以及之后的无数快乐时光。但如果把整个中学的游戏生涯全部照搬纸上，写起来就既长且累，并有班门弄斧的效颦之嫌。因此只好记叙些许片断，与同龄的朋友们拉拉家常，仅此而已。

初三的时候，一同班玩友苦练《KOF》与《侍魂》，连逃数节体育课。面对其他同学的声讨和其本人的一再苦求，身为班长而操其生杀大权的我（GOUKI：*等等，为什么会有"声讨"？*），究竟该不该给他打"小报告"呢？

临近期末考时，许多人拉我去机厅。当时学校和社会对机厅的打压正如火如荼地展开，我只好婉言谢绝了他们善意（GOUKI：*善意？*）的邀请。说实话，我还真怕被电视台的记者在中午逮个正着，自己是嘛也说不出喽。其实我对机厅本来就无甚好印象，皆因小学时被某个黑了心的老板指为"用假币"，而扣下书包让我在那个大黑天跑回家向老妈要50元的罚款和大哥哥们无数次的"借我两币，有事找我。"吓得长了教训。有时甚至报复性地盼望所有的机厅全部关门。

可是，人的心理就是那么奇怪。在每段暴风骤雨的日子里，我几乎每个公休日都跑到机厅溜达一圈，倒真希望有媒体的记者进来采访，也好让我在镜头前来个长篇大论以泄心中的那口闷气。——很热血也很幼稚，人家多半不会听你的废话，将镜头CUT了事。

初中时有个同学喜欢GB，他坐第一个，上课时居然还敢拿出来玩，我不得不佩服他的胆量。直到GB被老师没收后，他才有所收敛。过了一阵，他居然搞了台GG！另一位仁兄坐我后边，原本是节节课给老师捣乱的那种人，后来看到了索尼克，也变得乐不思蜀、安分守己了，老师还直夸他守纪律呢。嘿嘿，那每天N多节电池的费用也够他一呛的。GG在我们班传了2个月，用的电池装起来也得有半书包了，只乐了门口那两个杂货店的老板……

第一次玩《心跳》时就对这个游戏充满了疑问：日本学生真的是这样乱"追女"吗？看着屏幕里的小男生在众多MM中打转，刚上初二的我甚至有些脸红呢。（GOUKI：*现在一般管这种人叫BT。*）怎么就跟MD上的那些游戏不同呢？后来，就把这游戏介绍给许多同道中人，大家于是经常互相切磋。再后来上了高中，PC的中文版上市以后，有电脑的人是人手一套，连班里的MM都玩得如痴如醉。而且游戏中每个MM在班里都有固定的男女FANS，所以从那时候起就对KONAMI另眼相看。

常常梦想把世界上的游戏全部玩遍，但沉重的学业彻底粉碎了我平常抽空打机的梦想。而每每假期想撒开了欢玩时却怎么也玩不下去，是因为对别人都在假期努力念书感到恐慌还是远离了校园和同学时心灵一种特有的空虚呢？连我自己也说不清楚。于是，我老想着长大以后，没有资金问题，没有学业的重压，更没有父母的唠叨，可以玩个痛快。可是当时的想法实在太单纯了，人生又怎么能只有娱乐和享受呢？家庭和事业的重担据说要比想象中的沉重得多啊。曾经和朋友打了个赌，赌我四十岁以后是不是还如此热衷于游戏，获胜的可能性真的不大。

其实所有的人都心知肚明，就中国目前的情况来看，无论是电子游戏还是电脑游戏，无论是正版还是D版，中学生绝对都是市场的中坚。吾辈中人大部分不过是一介贫儒而已，我本人又是一个喜欢正版的玩家，手头之拮据是可想而知的了。请客是不可能了，早饭和午饭也多半都免了，"抠门"的恶名也自然不自然地被一些不理解的同窗扣于头上。在班里被人议论来议论去对于一个学生来说，是件很没面子的事情，可我又有什么办法呢？

我常想，酸涩地想：走自己的路，让别人说去吧。

我想笑，苦涩地笑：既然走上了这条不归的正版达人之路，也只好不顾身后的滚滚骂名了。

我这个人很不安分，老想着把日本的游戏、动漫的文化介绍给师长。老妈老爸就甭提了，PS是让我这一张利嘴给说下来的。老爸现在更是对什么史克威尔、最终幻想、小岛秀夫知之甚详。（GOUKI：……）初中时的美术老师对凡高、塞尚和张大千、李可染有着莫名的崇拜，我硬是拓（GOUKI：*注意，不是画。*）了几张富坚义博和鸟山明的画让他评论一番。

高中的美术课和音乐课统称为艺术课，一周只有一节，两门轮流上，艺术的滋润少得可怜呀。美术老师可是书法篆刻的权威人士，可嘴里还是什么文艺复兴三杰呀、提香呀、莫奈呀，侃侃而谈。音乐老师对三大男高音和卡拉扬的崇拜也近疯狂。其实，这和我们那些对世嘉疯狂崇拜的同胞们也没什么区别。（GOUKI：*这就是艺术！*）反正这课上不上是无所谓的，更别提什么"大纲"了。后来，我拿出天野氏和野村氏的画让老师谈一下商业性和艺术性的联系与区别，却讨了个没趣。（GOUKI：*自找的。*）而待我把松植伸夫和新居朝乃为《FF》和《罗德斯岛战记》作的曲子推荐给音乐老师之后，他对日本音乐的一些偏执看法才得以改变——是不是觉得我很伟大？哈哈……

不必提由于《浪客剑心》让我熟读日本维新史后在理科班的历史公开课上大谈"明治维新"和"洋务运动"意气风发的样子，也不必谈在我的倡导下校内电视台放《柯南》剧场版时引起的轰动……（GOUKI：*其实还是提了……*）咦，怎么扯到动漫上去了？算了，反正是一家。单就在我校那本小有名气的校刊上写的介绍《FF》的文章在当时就让我乐了好长一阵呢。

千万不要被别人看似不近情理的几句话说寒了心，游戏这东西的推广正需要我们的耐心和勇气呀。高二的新年，我提议让学生会在校内搞个KOF大赛，结果由于客观条件所限未能实现。等班里自己开新年联欢会时，有位同学居然把PS拿到学校来了。其实转念一想，不是有那么多人都尝到了独自游戏的苦味嘛，大家一起快乐一下不是挺好吗？看着同学们打KOF和《胜利11人》快乐的样子，我也领略到了和平时打机不一样的乐趣呢。

高三的新年联欢时，我狠了狠心，冒着事后自己要用酒精擦机器和手柄的危险，把DC抱去了，还带去了《刀魂》和《莎木》的正版。谁知，那帮家伙竟连打了两个小时的《DOA2》，而且还使那个大老粗猛K我最爱的霞，嘴里还高喊着什么"巨爽"、"过瘾"之类的话语。事后相当长的一段时间里，我被同班的MM们看不起："原来你天天在家就玩这变态游戏呀，居然还敢拿到学校里来！"班长更是给我安了个"扰乱全班最后一次联欢会"的恶名……55555……真是冤枉呀，我只不过想让MM们看看成美娜和索菲娅的英姿，了解一下原崎MM和傻小子芭月凉的感情戏罢了。（GOUKI：*哼哼，我看你一点都不冤！*）

高三下学期学业渐紧，想写写游戏或者聊聊游戏已经是不可能了，而游戏本身更成了"可远观而不可亵'玩'焉"的圣物了。记得当时最盼望的就是试卷上出现点儿与游戏有关的东西了；还别说，在一篇英语模拟试卷的阅读中真出现了"NINTENDO GAME BOY"的字眼呢。经历过高三磨难的朋友都知道，在英语和语文的阅读题里，相关知识（指题目的文章中所涉及的知识）知道的越多，答案错误的可能性越大，谁叫人家考的是语言而不是专业知识呢。结果就可想而知了……（GOUKI：绕了这么大的圈子找借口。）如果高考中的阅读来篇盖茨对XBOX的演讲或是一篇阐述电子游戏危害的社科文，不知会掀起怎样的风波呢。

最后再讲两件曾经在高三那一年遇到的有趣至极的事情（绝对真实），大家权且一乐，切莫深思。

某个周六的傍晚，吾校上百人在大教室里聆听某位语文特级教师的教诲，老师在讲写作时，说某重点中学某年级期中考的作文写的是"某样东西对我的诱惑"。据称，某班有一半以上的男同学写的是我拒绝了电子游戏的诱惑！特级教师批评那些学生选材单一，思维定式，并对"为什么没有一个人写自己没能拒绝它的诱惑"表示了疑问，又反问我们：那诱惑你们真能拒绝得了吗？呵呵，对此我不想做任何评价，只是想看看那些了不起的文章是怎样描写、记叙、议论和抒情的。

另外一件事是前一阵在某个媒体搞的类似于画廊的让读者投稿的栏目里，看到了并排在一起的两幅画。左边一幅名为《从天堂到地狱》，上面画着若干小朋友排着队从学校跑向游戏厅，右边画的是一个染着红头发，脸部露出经典的笑容，身体和双臂扭曲成一种奇怪姿势的青年男子，最有趣的是他那两只红色的裤管被一根不知有什么作用的皮带连接着。画的题目赫然是：《拳皇99

——八神》。（GOUKI：……）

长夜漫漫，狂吟至此，回望窗外，灯火阑珊。

唉，我们这群为游戏所圈住的穷书生和那被命运所羁绊的八神不是一样感到分外的痛苦吗？也许将来年岁渐长，将快乐驱逐自我的时日渐长，朝花夕拾，又会产生一种不同于现在的孤独和落寞吧。

最后，让我装回大，以过来人的身分对那些边学习边游戏的同胞们说句话：游戏与学习，一切都靠自觉，并请理解身边的人。

文：火花天龙剑 ct

FE 新的一页——《封印之剑》

《火焰之纹章》（以下简称FE）的生父加贺昭三走了。于是乎，任天堂在没有原制作小组的情况下推出的ＦＥ最新作《封印之剑》这一点也就自然而然地成了众人目光的焦点。那么，这款游戏给大家留下的印象是怎样的呢？



游戏推出的理由

在游戏刚发售的那段日子里，我开始成天泡在各个与FE有关的BBS上，与大家一起讨论着游戏的攻略与心得。但就在这段时间内，常常能见到一些过于喜爱《圣战之系谱》的玩家对《封印之剑》的难度、画面、剧情、音乐、人设甚至系统等几乎全部方面发出大堆大堆的牢骚——一些没有意义的牢骚。相信一些熟悉FE的人明白我指的是什么。

我无法想象任天堂在失去了加贺后制作这款游戏时的情况是怎样的。这与GBA刚推出时发售的《皇家骑士团外传》的情况极为类似。事实上，很多人在《776》推出之后就已经在猜测，《火焰之纹章》是不是就此结束了它的历史。持“任氏自己出的FE如果不能再重现《纹章之谜》的辉煌，干脆就永远不做”的观点的人可是不少的。然而，任氏还是做了，也出了。推出的理由是什么？为什么又要做成“非《圣战系谱》”那样呢？在我看来。应该是以下几点：

1．在日本，FE的FANS数量一直保持着一种均衡。不多不少，几十万人。并且近年来他们要求任氏制作FE续作的呼声也越来越高。几十万FANS——意味着游戏一出任氏至少不会亏本。但，FE没有了父亲还能做到什么程度，所有人心里都没底。于是发售日干脆无限推迟。现在，终于，GBA发售了。

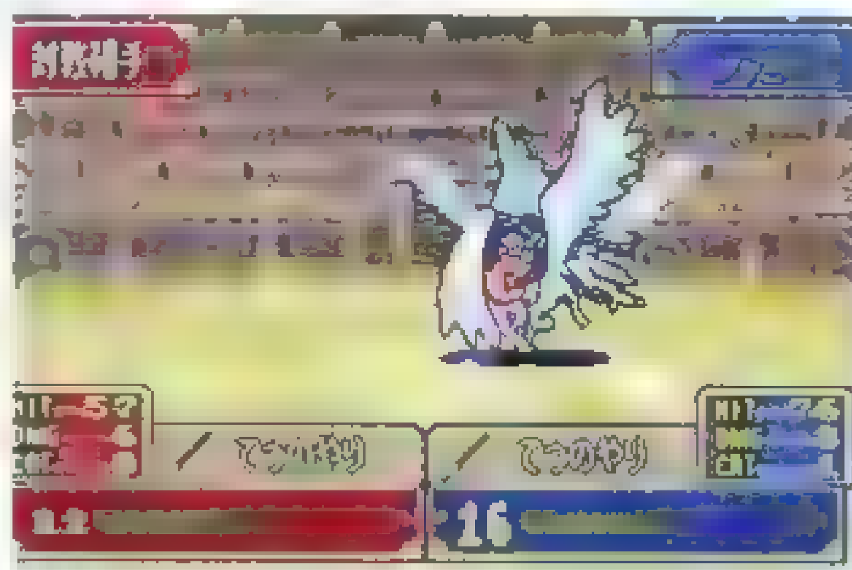
2.GBA一直是任氏市场上最畅销的主机。任氏觉得时机成熟了，虽然不知道FE能做到什么程度，但如果做在GBA上，是绝对利大于弊的。但，由于任氏的产品主要面向儿童，什么样的FE适合孩子们，可能任氏的人员自己都不清楚。但是，参照历代FE的评价与销量，《纹章之谜》评价最高，人气最旺；《圣战系谱》评价与销量均为最低；而再次启用《谜》的系统的《多拉基亚776》却卖得最多……结果是显而易见的。为了能吸引新的低龄玩家，同时也为了保证以前那些FE FANS的热情支持，任氏采用了以《谜》的系统为蓝本，并结合了历代FE（外传除外）的最优秀的部分，打造这款全新的FE的方案。就连人设，也尽可能地采取了唯美＋Q版的风格。

3．试金石——谈到FE的续作，大家是不会忘记当初N64版FE夭折的那件事的。现在NGC需要一些大作来继续维持任天堂的帝国。为了不再重蹈N64缺乏软件的覆辙，除了一些孩子的游戏，自己手下的青少年向的也绝对不能再缺少了。《皇家骑士团》是一个（可惜现在版权已被史克威尔买走），另一个，非FE莫属。但，FE到底有没有推出NGC版的可能性呢？这需要一段时间的调查。最简单的办法，就是先在GBA上推出一个实验品。可以说，任氏的目的已经达到了。从玩家的关注与人气度而言（销量方面不太清楚），NGC版的推出已是势在必行。（前段日子听说任氏已经在规划NGC版了，但是否属实就……）

藕断丝连的进化

“任天堂就是任天堂，没有了加贺ＦＥ一样风光无限”——虽然终于能进入更深一层的话题，但每每听到这话，我心里总是有些感慨……

平心而论，《封印之剑》真的是一部集历代ＦＥ之大成的优秀作品。大家能从其中见到《谜》的打法与剧本、《系谱》的恋爱、《776》的支援与人物成长的刻画描写。每每见到这些，不能不说，即使在没有了加贺，几乎切断了ＦＥ继续的可能的今天，《封印之剑》已经将FE的系统进化到了一个前所未有的高度！（惟一让我不满的两点是天马等竟然能在洞窟、城里飞；而支援LV只能上升5次）不仅内容丰富多彩，而且也给大家留下了太多可值得研究的地方——这也是FE历来的优点。



但优点与缺点总是并存的。有人指出《封印》的剧情与前几作相比显得薄弱——尤其是游戏的前半部分——我也一直是这么觉得的。毕竟，走了加贺，剧情不是那么容易就能出彩的。加之在日本GBA面向儿童为主，剧情会略显简单也是无可厚非的事。但是如果游戏的全部剧本都被人指责薄弱并且没有值得品味的深度的话，那么我只能说一句：那人八成看不懂剧情或者根本就没有认真去游戏去体会！

很多人对FE中显得比较深奥（似乎深奥而已）的对话剧情津津乐道，尤其是《圣战系谱》。个人觉得没有必要。研究一下尚可，但真的以此做榜样……还是看小说的好。就像前不久才有人说因为《圣战》的大地图，人物之间刻画非常好而显得“大气”，而反观《封印》因为“地图小，人物几乎看不出性格”等而“小气”。我甚觉好笑……拿两个网友的话来说吧——“《封印》里面每个角色都与其他的多个角色之间有着联系，各种支援对话，感人的、幽默的、兄弟情、手足情、父女情、情侣情……这些对话无不反映着人物的性格。还有，说《封印》的地图没有《系谱》大，小气，照那样看，FE系列除了《系谱》全都小气了，因为除了《系谱》全都那样。”

“对于同样出场人物多的前几作，《封印》中对各人物的描写比以前的更着力。各人物间的支援对话通关一两次都看不全，而且比起《系谱》以恋爱居多的对话，《封印》那样的对话系统更适合于表现人物间的关系和性格。”

上面朋友的话，虽不是我说出去的，但我深有同感——事实上从发现了“支援对话”开始，我原本对《封印》那种“吃加贺老本式的剧情”的看法有了改变——每个角色，都有属于自己的一角，这个角，就仿佛路边的石头一样不被世人所注意。但是，一旦你去注意了，你才会发现，它会显得那么真实、充满人情味……正是由于一段看似熟悉的对话，让我对《封印》的看法有了很大的改观：

“为什么我的身体总是长不大，而姐姐却……”

“不明白吗……等你长大后，应该也会明白了。长大成人以后……”

“什么时候？很快了？”

“嗯……是的……”

善意的谎言，总是在不经意之间出现。虽然是谎言，但却能体现出人与人之间的友情、真情甚至爱情。也许会有人对上面的那段话嗤之以鼻，但对于我，无论如何也忘不了以前也在看到一位骑士把自己深爱的妻子丢下，让她一人前往大沙漠下落不明，在面对女儿的责怪时说出的相同的话时自己的感动——这就是共鸣吧。我时常会这么想。别人觉得剧情老套，但自己却能引起共鸣并感动，这也不是件坏事吧。

新的进程

在我看来，《封印之剑》在很多方面是绝对超过了《系谱》的。进化至近乎完美的系统，集各FE优点之大成。（美中不足就是剧情方面老本吃得太多了点）新的支援系统再次成为了玩家争先研究的对象，通关后出现新的内容更是成为了FE能长久陪伴玩家身边的不二法宝——一切就像是FE新的起点！加贺走了，没有办法。也许我会在《封印》中体会到一些长久以来的失落与悲伤。毕竟，缺少了父亲的游戏，理性上能接受，感情上却有点怪怪的……松野泰己已经宣布再次负责《皇家骑士团》新作的开发。那么，FE呢？至少在七月的TRS官司了结以前，是不可能的了……不过，惟一能让我高兴的，就是——FE是任天堂出品。它的游戏不会让人失望。而更重要的，是FE从来没有让人失望过！衷心期待NGC版的FE。我可以说——如果那时候我购买NGC，动力不是《塞尔达》或《生化》的话，那么定为FE了！

要么我疯了，要么就是我过于清醒了。



读编往来



栏目主持：
友情客串：SOUL
慕容非

话说有一天纱迦和ACE飞行员两人逛街，当我们漫步在全市最最繁华的大街上时，突然看到前方密集的人群中忽然分出一条道路来，只见一位身材魁梧、相貌英俊、气宇轩昂的帅哥携一美女信步从中走来，那情景就有如摩西分开红海一样，煞是壮观。我们不禁对此人的身分起了疑心：明星？老总？都不像。最后当我的目光停留在他身上的那件T恤衫时，我终于找到了答案：他的那件T恤上竟赫然印着纱迦的小编形象！当时我真想冲上去给他签个名，可惜被嫉妒得眼中冒火的ACE飞行员拉住了，唉！注：本故事纯属事实，如无雷同，绝无可能。不光是在编辑部所在地，北京和东莞的读者也来信告诉我们在当地看到了印有小编形象的衣服卖。大家不妨留意一下自己的周围，说不定你也会有惊人的发现哟！

另外要告诉大家一件事，那就是“读编往来”栏目从本期开始向大家征集游戏谜语，只要是和游戏沾边的谜语都行，请大家在每条谜语后附上答案和解释。

以下是一位忠实的老读者提的一些意见（我是从15期开始买的，算老吗？），希望你们在百忙之余能够扫过几眼，这也是对我的安慰了。首先得有个掌机专栏，也就是掌机攻略应该再多再细点儿。现在GBA的普及率很高，我班就有几个，没事索尼克、马里奥一下，挺爽的！告诉你们一个秘密，不要乱说。你们的小编形象的贴纸在我家都有了自己应有的归宿，天使在随身听上，紫枫在我画的画上（画的是短笛，很像的），纱迦和LIKY在我的GBA上，一边一个……最惨的就是多边形，圆圆的、胖胖的、矮矮的，让我贴在了马桶的盖子上。最后请问一下LIKY用什么充电电池玩GBA。

说到掌机方面，我们其实已经很重视了，每一个掌机大作我们都会在第一时间刊出攻略。不过近期我们在掌机方面会有大动作，请你和喜爱GBA的读者们一定要注意我们的杂志哟！至于LIKY，他用的充电电池正是超霸GP1300mA，这下你放心了吧？

一位广东读者：当我拿到新一期的“油细鸡”时，我都会情不自禁地把她搂在胸前，用手抚摸着她那洁净无比的肌肤，然后掀开抽奖名单一页中，用鼻子去嗅她那芳香扑鼻的体香，让她感受到我的诚意拳拳，最后谨慎地用放大镜在名单表内查了又查，气愤地一手扔开她：又不中！

上一期中大奖的读者中奖后惟一想说的话就是“寄那么多调查表没白寄”，可见读者寄来的每一张调查表都是有用的。附：不好意思弄掉了你的姓名，不过你需要的杂志已经搞定，请放一万个心。

自称オーディン的张运科：你们好！昨天晚上增刊入手，今天整整一上午的课是一点儿都没有听，完全都在看书。我很激动，尤其是那篇访谈很精彩，真是说出了众玩家的心声。真想自己也能在现场，参加这次的访谈。可以看出大家几乎都出身于机厅，不错。还有一点不得不承认的事实是：高手都是无名的。有一个想法就是不知道能否请你们帮个忙，告诉我参加这次访谈的那个叫梵天（程雅）的女高手的地址，我想与她交个笔友不知道是否能办到呢？望答复。

在这期增刊中最令人感动的就是那篇同人小说《跨过我的尸体》了，故事中的小洁说实话真叫我既羡慕又嫉妒了一次，他竟然这么厉害，但看到后面又觉得他好可怜，在一个这样的家庭里又有这样的一个父亲，这时我能说的恐怕只有“残念”了吧。年纪不大就失去了双眼，这对于一个游戏迷来说是个多么大的打击啊！不过他有个这么好的朋友（算是“姐夫”）送的GBA在身上也是很幸福的，看到后来时我在想到底是不是真的啊，怎么会有这种事情。但最后作者也说是真事了，所以不得不信，现在只是希望知道他出走后的现状如何，希望出个续篇，还想同他交个朋友也希望能对他用个“奇迹”，即使用光所有的SP也无妨，只要能让其恢复视力就好了，这样一代天才就不会被埋没了。

《跨过我的尸体》这篇文章确实受到了很多读者的好评，这封信只是其中的代表之一。作者杰杰是我们杂志的编委，他的答复如下：

1. 杨洁和杨冰是实名，但父亲杨放国用的是代名；

2. 姐弟俩的母亲的确死于癌症，不过不是在发生争吵的那晚去世的；

3. 杨洁的父亲毕竟是失手打伤孩子，随后花了一笔钱治病，但于事无补。

4. 杨冰和父亲随后移居香港，杨洁最近也会过去；

5. 比这个更狠的家庭暴力多如牛毛，只是大家没有见识过而已。

如果有最新情况我们一定会如实报告给大家。至于梵天的地址，未征得当事人的同意，我可不能随便说出来。

一位不愿意透露姓名的读者来信，声称自己非常喜欢“《樱大战》系列”，可是当《樱大战4》入手之后，打开DC主机的电源，准备接受感动的时候，陶山先生演唱的主题歌便传入了他的耳朵。他说陶山先生的歌声让他莫名其妙地想到了“《机战》系列”中著名的精神指令“脱力”，这究竟是为什么呢？

……（沉默了3分钟）还行吧。如果仔细品味的话能够发现陶山先生还是用心来歌唱的。对于那些看着通通的《樱大战》FANS用近7年的时间去全身心地感受一个游戏系列本身就是让人终身难忘的事了，更不要说为游戏中的大神配音的陶山先生了。玩游戏除了娱乐之外，其中最有价值的地方就是用心去领悟自己没有体验过的生活，“《樱大战》系列”做到了，我想也不会再有什么遗憾了。当然如果选择超绝美形的D·S为游戏配唱主题歌的话，应该还会带来多一点的感动吧，HAHA……

yegould2000：强烈谴责众小“骗”们没有在动漫游戏人物3月~4月的生日表里加入《LOVEHINA》的角色 抗议！

生日表的全名是“GAME全明星生日表”，这个名称已经表明了它的性质。诚然，《LOVEHINA》已经多次被改编成游戏，在DC、GBA上都可以见到它的身影，但由于由漫画改编的游戏实在太多了，因此一般情况下是不会收录这些漫画明星的。相信你也不愿意打开“读编往来”却发现整页都是生日表吧！

外号吃霸的张超：我上听周杰伦的歌，不知怎么突然想起小时候FC上的《双截龙Ⅲ》。不知你们是否记得。对啦 “快使用双截棍，哼哼哈嘿！”这一代是可以用双截棍的。

当然记得啦。自从闹了个笑话问是不是有一首歌叫《忍者和双截棍》后，纱迦已经潜心研究了很多周杰伦的歌，其中最好听的就是这首《双截棍》了。

苏州张雅坤：最喜欢的游戏音乐是《机战F》中的《FLYING IN THE SKY》，配合多豪的演出，爽！

总第五十三期读者调查表抽奖[illegible]名单

四川	李继红	广东	李嘉昌	北京	郝宇
山东	祝宇	上海	贺怡君	辽宁	唐冬蕾
辽宁	关云峰	福建	李金龙	湖北	荆志强
上海	孙宝淳	江苏	杨波	广东	陆伟民
浙江	金晓波	天津	汪凯	广西	黄文香
上海	蒋程佼	上海	王文超	安徽	贺杨
上海	范佳伟	河北	李洪涛	北京	苗晓星
上海	王圣瑞	广东	何渝	广东	吴青彬
[illegible]	吴[illegible]	广东	[illegible]	[illegible]南	[illegible]
上海	[illegible]	重庆	李[illegible]	北京	李[illegible]

最近正在玩《机战IMPACT》，上班时听到多蒙的战斗音乐，明镜止水立刻发动，所有能力上升20%！

广西赵辉：SOUL，你好啊！最近有通宵吗？我猜一定有。前阵子我打过电话，接电话的阿姨说你通宵赶稿，还没上班。我一直以为我们高中生是最辛苦的，经常学习到深夜，想不到你们比我们还疯狂，不愧是前辈。我听人说你是所有小编中精力最充沛的，我挺想你告诉我，是什么支持你通宵达旦地工作的呢？有时我学习到一半中途休息，一拿到《游戏机实用技术》，整个晚上都完了。所以对贵刊是又爱又恨，每一期都反复看上三四遍，不背得滚瓜烂熟决不放手。好了，不谈游戏了。你真是非常之忙，我试过各种方式与你联系均以失败告终，写信用平常的信封你铁定看不到。一气之下，我决定用特快专递，如此特别的信封我就不信你还收不到！不过有没有空回信还是另外一回事，我能理解，你要玩游戏还要写攻略，真是为难你们了。最后送你一个PS2专用背包，希望你喜欢。

武汉·KAR 绘

SOUL是我们编辑部最吃苦耐劳、最艰苦朴素的人，随着他购买PS2，他过去不为人知的雷锋式事迹终于浮出水面。你送的背包非常好用，背在身上非常显眼，目前已被大家充公。顺便告诉你，SOUL之所以能够天天熬夜，在于他合理的饮食结构。玩什么样的游戏，就要吃什么样的东西才能补充体力，这些都是有讲究的。改天请营养界的权威泰斗SOUL为大家上一上游戏与营养的课，本刊读者凭当期调查表半价入场。

上海VIVI：在《游戏机实用技术》的陪伴下，我走过了两年半好时光，在这段时间内，我渐渐发现游戏和人生是两个不可分离的名词。我本身就很向往着集体生活，更别说对于如此妙趣"恒"生的编辑部了。其实本人具有双重人格，基本上除了和大家在一起时都不怎么说话，和我结伴的只有书本和游戏。书本是我从小就很喜欢的一种物质，不过也是受父母的影响所致的，可以说我和书本的婚姻是封建社会包办婚姻的牺牲品。不过接触过游戏后，我就像发现了自己的第二春一样，于是便把她娶过门，现在已有篡夺正室之势。最后由于我是在床上写的信，请原谅我的字不好。虽然不能和余秋雨的《千年一叹》手稿比，那是生命和文化的结晶，但这些文字也是我生活中的点滴。

很奇怪的比喻，不过I服了U！

每天早6点、中午12点、晚上9点向兰州方向朝拜的杜磊：各位辛苦了！我热爱一切（除了犯罪），最爱GAME。在家的时候除了学校外，最常去的就是SONY的集中地了。为此我把裤腰带紧了又紧，将饭金如数交给游戏室的BOSS，以至于我的腰围足以令全校女生发疯：22cm。我看着你们真的眼都红了，一个月有的玩还有工资。

其实大家无须把我们的生活想象得有多好，对我们来说每天工作到凌晨不算稀奇，而且每个月工资买几张碟就差不多了。比如D·S那天头脑发热，一口气购入《樱大战4》限定版和《樱大战》COMPLETE BOX，结果这两个月穷得面有菜色。（D·S：不要信！）不过生活是美好的，所有的这一切都是值得的，如果上天给你机会再来一次的话，相信你还是会选择这条路吧！

桂林熊敏：买回2002年4月B，一打开书本就看到了海报。My God！对于身为女性的我，当然羡慕她的身材了，就怕给父母看见给缴了。你们真是太狡猾了，用这个最究极最阴险的方法来骗男性读者，那我们女性读者怎么办——开个玩笑。我觉得唱《真·三国无双2》的人不是地道的大陆人，因为她某些字的发音和原字根本不符。不过由于这个特点，使她唱出来的歌很有特色，非常好听，就像美籍华人唱的歌一样。央视那些主持人普通话一定过了八级，不过他们也一定听不出她在唱什么的。

这个问题很简单，演唱者一青窈是中日混血儿，而歌词中很多汉字是按日本汉字来发音的，所以听上去会有很大不同，特别是"开拓出生路直前"那句……

忠实读者杨志刚：我在写信的时候，隔壁正在唱着《迟来的爱》。听后我心中更为不快，心里不由得想：我的爱（PS2）何时才能来呢？我越想越心痛，越想越伤感，别唱啦，吵死人了！

作为游戏迷，我们一定要坚信：面包会有的！至少你还有PS玩，有很多玩家至今还在玩FC、MD呢。附：你的顺口溜写得不错，已经达到打油诗的境界。

四川姚远：想玩的游戏分布在各种主机上，怎么办？本人五行缺金，各种主机在性能、软件等各方面都各有所长，真让人下不了手。大小通吃又没钱。

五行缺金是吧，解决方法就是——改名为阎金。玩笑结束，现传授你真正的解决方法，你把各大机种上你喜爱的游戏一一列出，然后按自己的喜好给它们打分。等到你想买机时把分数一加，哪个机种上的游戏总分最高，就买哪个机种。此法本人已实验过多次，绝对好用。

广州方晖："妙在不言中"。我玩游戏的方法很简单，就是让某某同志为我写攻略，然后按上面内容点滴不漏地玩。正所谓"遍身罗绮者，不是养蚕人"。

看了一下你的调查表，发现不少诗句："'江山代有才人出，各领风骚数百年。'——这是我喜欢《盘点2001游戏界》的原因；'坐观垂钓者，徒有羡鱼情。'——这是我不喜欢有关PS2内容的原因。"对VCD的建议则是"剪不断，理还乱"，实在是强。我不由得想起了我当年读书的时候，那时候我可是全校闻名的"才X"呀！俱往矣，数风流人物，还看纱迹。

常州徐寅《素敌だね》日本民族风味太浓，《EYES ON ME》其实并不怎样（和王菲其他的歌相比），《樱！帝国华击团》缺乏流行因素，《SONIC》和《疯狂出租车》类似，美式风格比较浓重……如果非要选择，FC《马里奥》列为首选。

可不要小看了当时的很多低K游戏，它们的配乐可都是世界名曲。像KONAMI的FC游戏《马戏团》和《南极冒险》，里面就有《春之声圆舞曲》和《蓝色的多瑙河》，早期街机游戏（如最常见的"赛马"）里也听得到《卡门》和《拉德斯基进行曲》。《太空频道5第2集》第2关BOSS战的背景音乐也是一首世界名曲，不知大家听不听得出来。

一位喜爱GBA《足球小将》的读者：看到这期有人中了一台PS2后，不知为何我也跟着高兴起来了。我也怀疑自己是否神经出了问题，怎么为他人高兴呢？最后献上一段诗句：你知道吗？昨晚我又梦见了你，清晨我们漫步在林间小路，周围烟波袅袅……突然，你抬起头深情地凝望着我，对我说了三个字："汪汪汪！"

鞍山·神秘人

GAME 全明星生日表

（5月1日～5月31日）

生日	姓名	初登场作品
5月1日	MAXI	《灵魂能力》
5月2日	罗伊	《私立正义学园》
5月3日	Tifa	《最终幻想Ⅶ》
	克里斯	《KOF97》
	安琪拉（蛇）	《豪血寺一族》
5月4日	リサ シルバーマン	《女神异闻录2 罪》
5月5日	大门五郎	《KOF94》
	岛津英雄	《私立正义学园》
5月7日	克拉克	《KOF94》
	罗将神永姬	《真侍魂》
5月12日	出云良子	《世界英雄》
5月13日	レナ ランフォード	《星之海洋2》
5月16日	早乙女优美	《心跳回忆》
5月17日	陈佩	《VR战士》
5月20日	桃原由里	《樱大战》
	鷲冢庆一郎	《月华的剑士》
	八重花樱梨	《心跳回忆2》
5月23日	安妮（鸟）	《豪血寺一族》
	草波リサ	《东京番外地》
5月25日	阿尔弗雷德	《饿狼传说RBS》（PS）
5月27日	黑子	《侍魂》
5月30日	查姆查姆	《真侍魂》

看来你是一位"先天下之乐而乐"的人，你的精神令我肃然起敬。不过以后一定记得写信时要留下落款，否则我只能用读者甲来称呼你了。

广东何渝：看了第54期杂志才知道SOUL近期才购入PS2，我真是觉得超感动，这么多期的诉苦只有他才领略得到我们的感受，希望他不要忘记我们这些没有PS2的玩友-_-

在此SOUL向大家强烈推荐PS2，不但有无数的好游戏可以玩，而且还能够看DVD。刚买的那一段时间SOUL每天看DVD看到深夜两点钟，把以前错过的一些好片佳片都补了回来，实在是值！当然什么事情都还是要适可而止的，最近我每天就只看到一点钟了。

nJ：各位同志，大家好！本来以为小编工作很快乐，可以天天和游戏泡在一起。现在才发现，小编其实是满辛苦的。刚忙完4月B刊，又要忙增刊；刚忙完增刊，又要忙5月A刊。可见你们还不是一般的辛苦。在这里向你们的敬业精神表示敬意6_6看到纱迦因连续工作而倒的消息后，终于决定写这封慰问信，虽然也有那么一点担心纱迦（笑）。真是看书的不知写书的苦，写书的不知看书的甜呐。本来想寄点眼药水来，但考虑到下半年饭钱问题，所以就作罢了，不好意思……等哪天中了足彩，再好好补过吧！知道你们很忙，很辛苦，寒暄的话就不多说了，努力工作吧！

感谢大家对我无微不至的关怀，现在我的病情已经大为好转。病情最严重时我需要每小时敷药一次，现在已经降至一天三次，眼睛也不红了。啊，没病真好！希望大家一定要爱惜自己的身体，身体是游戏的本钱！

合肥郑宇：建议域名为www.shortchick.com。我把"shortchick"译为"油酥鸡"，本来想取个和"油细鸡"很接近的单词，但在汉英词典中只查到了"油鸡"一词，而且很长：a fine breed of chicken with thick brownisk feathers。所以找了个很接近的单词："油酥鸡"，正所谓"油鸡有酥才论细"嘛。之所以选个与"游戏"不相干的单词来命名，是因为怕有重复，因为现在游戏网站太多，而鸡的网站不多，还特别是熟鸡，更何况我们杂志的别称就是"油细鸡"，所以取了这个域名。还有一点，之所以用chick（雏鸡）而不用cock（公鸡）或hen（母鸡），是希望贵刊像雏鸡一样茁壮成长，也就是希望贵刊越办越好！



鞍山·神秘人

自从向大家正式征集域名以来，信件就有如雪片一样不断向编辑部飞来，看得众小编的眼睛都花了。目前我们的域名已有眉目，不过如果有更好而且又未被注册的域名当然更好，在此向各位热心的读者表示感谢，我们的网站不会让你们失望的！

保定赵煦：本人有一好友酷爱"《樱大战》系列"，可由于他出身贫寒，所以几无正版。前几天他心血来潮，一向是舍命不舍财的他竟然买了一套《樱大战4》的限定版，当其拿到碟时十分高兴，两手直抖，碟却落地粉碎（距拿到碟不到1分50秒），其人当即发疯。本人费尽九牛二虎之力将其拖回家中，只见其神情恍惚，面色紫青，口中喃喃自语……唉。最后献上游戏变态玩法一个：本人在玩《FF X》时，将所有召唤兽都起自己的名字，然后在游戏中故意不给尤娜加血，当她濒临死亡时将召唤兽唤出，这时本人就能体会到英雄救美的乐趣了。

你朋友的遭遇真让人同情，和慕容非如出一辙。当初他买回《异度装甲》限定版时整个人如腾云驾雾一般，神清气爽。但正在此时，GOUKI单手接过来察看，一时不慎，脱手坠地。只听到清脆的"叱当"一声，慕容非当场强制石化，金针不能、万能药无效、エス十MISS，最后只能等战斗结束后自动恢复。还好没有什么大碍，否则真是一碟两命。

台州张邦彦：纱迦你好，在下姓张，草字邦彦，学得一手好吉他，自以为已经很了不起，不过看过了《鬼武者2》片头那位布袋老兄的倾



哈尔滨·田品吕口

欲购一台索尼机，
天津卖到两千一。
由于经济不景气，
因此家长未同意。
闹翻脸来撕破皮，
说嘛也是没有戏。
转眼来到新世纪，
直到现在心里急。
望着家中手掌机，
不由想起我初一。
童年时代已过去，
现在想玩高科技。
虽然暂时买不起，
至少还有《游戏机》。
同时出来四主机，
即将淘汰索尼一。
市场竞争太积极，
DC上来又下去。
世嘉公司也倒闭，
只剩软件在继续。
任天堂出新掌机，
别的厂商无能及。
微软开创新天地，
网络游戏着人迷。
索尼二代没创意，
不如只来打游戏。
若想了解新格局，
尽在杂志《游戏机》。

作者：杨志刚

邮购信息

目前杂志社有几期杂志已售空，而读者还不断汇款邮购，现特登出尚有少量存货的期数，请只邮购以下杂志：

总第9期，定价12元；

总第31期、总第36期、总第41~44期、总第49~54期，定价8.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

下期预告

品尝油细鸡的独家风味！

攻略风暴丝毫没有停止迹象

《樱大战4》浪漫攻略 第三章 与她在生死之间

《王国之心》补完计划

《露娜传说》攻略第二弹



前线狙击，特快专递给你惊喜

SNK新格斗王牌——龙之怒

高达百科全书——基连的野望 吉翁独立战争记

SQUARE挑战网络RPG极限——FF XI

掌机动作游戏先锋——洛克人ZERO

口袋足球令人疯狂——WE ADV

体会地震时的恐怖与绝望——绝体绝命都市

PS经典回顾完全复活！

万众期待的世界杯风潮即将到来，为喜欢足球玩家打造精彩的强力介绍！

GOAL!

《生化危机》迷你特辑 PART.6

新鲜火辣的最新情报一并奉上！



焦点之作《生化危机0》

读编往来

情演出后我才发现自己只是井底之蛙，于是最近天天在寝室里学布袋弹吉他。好在我天资聪颖，目前已有七分相似，只是每次最后弹得兴起就想从窗口跳下去，不过我可是住六楼的啊。

看来《鬼武者2》不但捧红了松田优作，还捧红了布袋寅泰——当然这只是对游戏迷而言。最近央视为配合《鬼武者2》在中国热销，周五经典回顾《人证》，里面那位疾恶如仇的侦探栋居就是松田优作扮演的，非常好看。说起来布袋寅泰的妻子今井美树也是一位在日本乐坛叫得出名的歌手，不知各位听过她的歌没有。

GAME 侠侣李贝：祝众小编在马年里百事可乐、万事芬达、心情雪碧、工作红月、生活如梦、爱情鲜橙多、天天娃哈哈、月月乐百氏、年年高乐高、永远都醒目！GAME 侠侣韩怡：祝众小编致富踏上万宝路、事业登上红塔山、情人赛过阿诗玛、财源遍布大中华！

哇，这么多吉利话，谁不爱听！当然能登出来还是因为你们写得很有意思，不过——以后写信勿用手纸。

两位忠实读者的来信

各位编辑：



你们好。第N次给你们写封信，不求你们的任何回复，只因为对杂志一份执着的爱，从来不曾改变。

我和我的同志们一如既往地爱着游戏，也同样地爱着我们的杂志，它为我们在艰辛的生活中增添了一点乐趣。特将照片寄来，其心之诚，上帝可见。如果能将照片刊登出来，得众玩友一笑，也让我俩露露脸，那将是我们最高兴的事情。

我们的生活条件并不是很好，从原本不是很多的收入中省下一点点来维持我们的游戏生活，游戏生涯艰苦不堪。别人玩MD时，我们正抱着FC开心。当我们好不容易买到MD时，别人告诉我们，现在已经是次世代了。我们跳跃了SFC，终于与时代看齐，在PS鼎盛的1999年买到它时，很快又传来了PS2即将发售的消息，它的价位直到现在我们仍承受不起……

好了，废话一堆，到此为止，以后再聊。

可宏·达平



纱迦你好！D·S你好！小邪你好！GOUKI你好！（排名不分先后，被略去的各位也别失望。）本人第一次给你们写信，是饱含着睡意、痛苦、无聊、失望、焦急、厄运、残念等心情，在月黑风高的阴森环境中提笔，万一有语句不通之处，敬请见谅。

弟本布衣，就读于学校，苟保及格于考试，另求中台PS2。君不见好玩游戏日本来，前不见索尼，后不见DC，念口袋之空空，独伧然而泪下。忽如一夜此书来，千看万翻没有买。于是乎后生唐伯虎唐兄曰：“十生九贪，凑得八元七角六分五毫四厘，BOSS三拳两脚：‘不卖！’一等下流！”已矣乎！卖不卖兮？汝非奸商，胡不卖？遂买之。破车摇摇以轻晃，大风飘飘而吹衣。乃见校门，载冲载奔。门卫欢迎，老师候门。携书入室，有班主任。他喝茶以自酌，望窗外以养眼，曰：“何人？”同学曰：“迟到买禁书者也！”曰：“壮士，赐之笔墨。”给吾钢笔。又曰：“赐之白纸。”给吾纸张。班主任又曰：“壮士！能写检讨乎？”吾曰：“臣死则避之，写检讨何值一提！”一挥而就。同学曰：“老师将有事于此人。”老师曰：“你！无乃尔是过与？”遂振长策而御班内，请家长而亡禁书，执教鞭而笞黑板，威震四海。

师怒既没，余威震于殊俗，然本人非氓隶之人，奋起于游戏室中，率同学数十之众，狂切KOF。硬币为兵，摇杆为旗，天下云集响应。故有荀子曰：“玩不可以已。”积土成山，技术兴焉；积水成渊，等级升焉。故不练鬼步，无以至高手。孔曰成仁，孟曰取义，好好游戏，天天升级。学生如此不可教，引得老师尽折腰。老师口水三千尺，吾拿手柄向天笑！

武汉　刘锟

欢迎灌水！

玩家贴心奖抽奖活动第四期结果大揭晓！

获得第四期贴心大奖的读者是——

北京清华大学　毕磊

他的奖品是PS2主机一部＋变压器一个＋原装记忆卡一个

他选择的正版PS2游戏是《合金装备2》





以下10名读者将各获得时尚挂链表一块

陕西	冯旭	四川	曾小强
北京	范志强	广东	李杨
黑龙江	彭磊	四川	林峰
湖北	吴明	上海	施雯
河北	张扬	陕西	张海峰



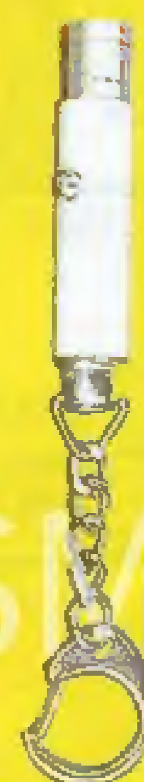
以下20名读者将各获得时尚护腕表一块

天津	张言	辽宁	丛云刚	河北	文磊	北京	刘思悦
重庆	刘畅	河北	牟宏伟	广东	梁嘉志	黑龙江	崔石
广东	林毅	河南	吴杉	天津	毛宇	广东	林思园
湖北	严煌	广东	杨毅浩	四川	雷博达	天津	诸晓明
四川	邱自强	河北	韩勇超	上海	奚航亮	北京	胡立雄



以下50名读者将各获得随身验钞仪一台

北京	马超	江苏	周震宇	河南	汪洋	山东	王佳	北京	单江东
江苏	王岑	北京	陆碧瀛	广东	冯俊杰	辽宁	孔泉	黑龙江	王鹏
广西	王惠福	云南	周虹	北京	梁静	广东	赵崇德	福建	彭炜
河南	喻锋	江苏	陈峰	安徽	张松	辽宁	王杉	上海	孙翔
重庆	李克宁	广西	雷康强	上海	王玮	陕西	李健	北京	范若瑜
广东	梁俊超	广东	江小龙	辽宁	张玉升	天津	孙春	广东	何瑞驰
内蒙古	刘岩伟	上海	许俊	上海	王振兴	北京	赵旭	宁夏	姚望
河北	董建	北京	黄晨	上海	袁晓明	上海	王忠峰	四川	王亮
浙江	岑建丰	福建	洪龙	陕西	高鑫	浙江	张麒	辽宁	邴琛
山西	韩兴谦	河南	赵维	天津	刘礼培	广东	江寅枫	上海	翁文昊



高价回收
原装二手碟片
及各类游戏机

上海游戏机地

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号　收款人：傅正　邮编：200021

欢迎全国各地的朋友前来邮购！
主机每台邮费 30 元
正版碟邮费 10 元

特价区

品名	原价(元)	现价(元)	品名	原价(元)	现价(元)
PS2 心跳回忆 3	398	198	DC 莎木一章	398	258
PS2 吸血鬼之夜	398	298	DC DOA2(限定版)	488	398
PS2 保镖	398	298	DC Dreameye(数码摄像头 + 可视电话机)	985	588
PS2 决战 II	398	298	DC 原装千禧透明手柄	228	128
PS2 VR 战士 4	388	298	DC 原装鼠标	198	98
PS2 古新前线	398	328	GC 蓝色风暴	348	248
PS2 实况足球 5 最终版	468	358	GC 路易鬼屋	398	298
PS2 格兰蒂亚 X	498	398	GC 记忆卡	128	100
PS2 咖喱咖喱控制器	680	480	GBA 正版铁拳	358	198
DC VR 射手 2	198	98	XBOX 套机(包括主机 × 1、原装手柄 × 1、AV 线 × 1、电源线 × 1、原版 DOA3 × 1)	3198	2880
DC 索尼克	68	28			
DC 99 拳皇	288	198			
DC 梦游美国	298	198			
DC 街霸 ZERO3	298	198			

以上商品均为特惠价，数量有限，请速购取(优惠期即日起至5月25日

品名	价格(元)
WSC 主机	398
WSC FF II	298
WSC 仙界传 2	298
WSC 卡片英雄	298
WSC 猎人	298
WSC 蓝色之翼	298
WSC 宇宙战舰	298
WSC FF IV	388
WSC 莎迦传说	388
WSC 魔界塔士	388
WSC SD高达U.C	358

品名	价格(元)	品名	价格(元)	品名	价格(元)
PS2 主机	1980	PS2 燃烧战车 2(送海报)	378	PS2 异度领域(日版)	488
PS2 原装 8M 记忆卡	198	PS2 燃烧战车 2(送 DVD)	428	PS2 育成足球 2002	428
PS2 原装 S 端子线	228	PS2ICO(中文版)	358	PS2 WRC	448
PS2 原装 DVD 色差线	228	PS2 寂静岭 2	398	PS2 三国志战记	438
PS2 全新原装光头 (一月内包换)	488	PS2 零	398	PS2 黑色细胞 2	458
PS2 铁拳 4 摇杆	428	PS2 ZOE	248	PS2 湾岸赛车	438
PS2 GT FORCE	950	PS2 捉猴 2001	298	PS2 装甲核心 3	378
PS2 四分插	98	PS2 维罗尼卡(枪版)	388	PS2 007 占邦德	378
PS2 原装光枪	298	PS2 高达 DX	438	PS2 英雄谭 2(特别版)	488
PS2 GT 东京	248	PS2 真三国无双 2	428	PS2 DNA	338
PS2 荒野兵器 3	358	PS2 雷盖亚传说	388	PS2 音乐指挥家	238
PS2 鬼武者	298	PS2 机战 IMPACT(港版)	468	PS2 GT3(连说明书)	328
PS2 铁拳 TT	298	PS2 机战 IMPACT(日版)	488	PS2 滨崎步(DVD × 2)	358
PS2 鬼泣	428	PS2 铁拳 4	368	PS2 七骑士物语	298
PS2 鬼武者 2	378	PS2 王国之心	438	PS2 心跳回忆 3(限定版)	1088
PS2 双心	378	PS2 CVS2	398	PS2 燃烧战车 2(限定版)	1188
PS2 FFX(国际版)	488	PS2 GGX plus	398	PS2 异度领域(限定版)	1188
PS2 格兰蒂亚 2	398	PS2 皇牌空战 4	428	PS2 机战 IMPACT(日版限定)	788
PS2 太空 5 频道 2	398	PS2 旧世界遗产	368	PS2 荒野兵器 3(限定版)	658
PS2 侍	378	PS2 马克西莫	398	PS2 绝体绝命都市	388
PS2 暗云	198	PS2 大众高尔夫	378	PS2 实况足球 6	425
PS2 永恒之城	158	PS2 DOA2(加强版)	428	PS2 暴走野望	398
		PS2 异度领域(港版)	468	PS2 FFXI	528

品名	价格(元)	品名	价格(元)	品名	价格(元)
PSone 主机	680	PSone 合金装备	180	PSone 陆行鸟迷宫 2	380
PSone 主机 + 原装液晶屏	1680	PSone 寂静岭	260	PSone 乔乔大冒险	190
PSone 原装手柄	98	PSone 刀魂	180	PSone 幻想传说	280
PSone 原装记忆卡	78	PSone 妖精战士 1	180	PSone 宿命传说	280
PSone 时空之轮	240	PSone 妖精战士 2	280	PSone 永恒传说	390
PSone 异度装甲	240	PSone 妖精战士 3	280	PSone 街霸 ZERO3	240
PSone 浪漫沙加 1	240	PSone 伦敦精灵	190	PSone 幻想水浒传 1	280
PSone 浪漫沙加 2	240	PSone 恶魔城——月下幻想曲	280	PSone 幻想水浒传 2	280
PSone 圣剑传说	240	PSone 机器人大战 F	280	PSone 勇者斗恶龙 7	380
PSone 寄生前夜 2	240	PSone 机器人大战 F 完结篇	280	PSone 合金装备(完全版)	280
PSone 放浪冒险谭	240	PSone 机战 α 外传(限定版)	788	千禧版 圣剑传说	450
PSone FF7	320	PSone 失落的文明 1	280	千禧版 浪漫沙加 1	450
PSone FFT	240	PSone 失落的文明 2	280	千禧版 浪漫沙加 2	450

品名	价格(元)	品名	价格(元)	品名	价格(元)	品名	价格(元)
DC 全新日版主机(全套)	880	DC 维罗尼卡(完全版)	368	DC 18 轮大卡车	198	DC 樱大战 3	398
DC 全新欧版主机(全套)	880	DC 阿卡迪亚(日版)	398	DC 狼之印记	298	DC 樱大战 3(限定版 A)	788
DC R7 限定版主机	1388	DC 阿卡迪亚(美版)	398	DC 能量宝石 2	288	DC 樱大战 3(限定版 B)	758
DC 世嘉 GT	148	DC 特大号	288	DC L.O.L	288	DC 樱大战 4	448
DC 梦幻之星 1	198	DC 特大号 2	358	DC 出租英雄	148	DC 樱大战 4(限定版)	788
DC 原装记忆卡(全新)	118	DC J 联盟足球	358	DC GUN SPIKE	98	DC 樱大战 Complete Box	1388
DC 原装手柄(全新)	98	DC AIR	398	DC 梦幻之星 2	388	DC 风来之西林外传	558
DC 原装振动器(全新)	118	DC 罗德岛战记	298	DC 鬼屋 2	98	DC 高达 DX	448
DC 原装钓鱼杆 + 正版游戏	488	DC 街霸 3 度冲击	288	DC 生化危机 2	258	DC 凌波利育成计划	580
DC 原装 VGABOX	98	DC ROOMMANIA 203	288	DC 莎木 II	488	DC 片召唤士 2	488
DC 原装枪	98	DC 高达在线	288	DC 机战	488	DC 卡瓶骑士(限定版)	488
DC 原装格斗手柄	198	DC 首都高 2	288	DC 索尼克 2(限定版)	468	DC 最后格斗大作《拳皇 2000》	380
DC 维罗尼卡	168	DC 恐龙危机	188	DC 超时空 M3 限定版	398	DC 黄金之门 1-7 卷	1798
DC 维罗尼卡(限定版)	198	DC 水色	488	DC 樱大战 1	298		
		DC 刀魂	328	DC 樱大战 2	298		

品名	价格(元)	品名	价格(元)	品名	价格(元)
GBA 主机(亚洲版)	498	NGC 主机(颜色任选) + 原装手柄 + 专用电源	1780	XBOX 主机 + 原装手柄 + AV 线 + 电源线	2580
GBA 主机(日版)	528	松下版 Q 主机	2880	XBOX 原装摇控器 + DVD 解码器	330
GBA 电视连接器	550	NGC 原装手柄	228	XBOX 原装 DVD 色差线 + 光纤输出卡	280
GBA 256M 拷贝卡(全套)	1580	NGC GBA 连接线	138	XBOX 原装手柄	290
GBA 原装保护罩 + 擦布	50	NGC D 端子线	290	XBOX 生与死 3 摇杆	480
GBA 正版游戏王(特别版)	180	NGC DVD 色差线	290	XBOX 记忆卡	330
GBA 正版游戏王 5	250	NGC S 端子线	220	XBOX 幻魔鬼武者	428
GBA 正版洛克人	250	NGC 猴子球	358	XBOX DOUBLE-STEAL	420
GBA 正版蜜蜂大冒险	180	NGC PIKMIN	428	XBOX 空中力量 2	420
GBA 正版杜鲁尼克 2	390	NGC 大乱斗 DX	438	XBOX 老鼠历险	428
GBA 正版玛莉欧 1	250	NGC 动物之森 +(送记忆卡)	448	XBOX 寂静岭 2	428
GBA 正版玛莉欧 2	290	NGC 索尼克	428	XBOX 喷射小子未来版	428
GBA 正版机战 A	390	NGC 星球大战	438	XBOX 世界街道赛车	428
GBA 正版魔法假日	320	NGC VR 射手 3	428	XBOX 光环	448
GBA 正版火焰文章	330	NGC 生化危机(送记忆卡)	428	XBOX 枪之女神	438
GBA 正版龙骑士 2	320	NGC MBA	438	XBOX 原装生与死 3 海报	50
GBA 正版光明之魂	390	NGC 巨人(送记忆卡)	448		
GBA 正版银河之狼	390	NGC 实况足球 2002	438		
GBA 正版火焰文章(限定版)	750	NGC RUNE	438		
GBA 国产卡	45 元起	NGC 弹化格斗	438		
		NGC MODEM + 梦幻之星	788		

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号近黄陂南路(原复兴中路 200 号中迅上海 DC 代理　乘公交 17、24、864、109、23、18 路大桥一线、地铁一号线可到。　电话：021-53063358

本店特设中古区：买卖大量 FC、SFC、PCE、MD、MDCD、3DO、SS、PS、NEOGEO、N64、DC、PS2、NGC、XBOX 二手游戏及主机，也可按价贴换您想要的任何产品，更有市场少有的绝版游戏及主机，游戏收藏者有空来看看。

重庆游戲天國

凡在本店邮购满 50 元 / 100 元　送电玩小像框 1 个 / 电玩中像框 1 个　并有机会获得每月抽奖 1　祝您好运！

专业批发邮购　本店宗旨　以优质服务　至全球信誉　欢迎索取商品详细目录

PlayStation2　Dreamcast　X-BOX　GAMECUBE

GBA 普通版　GBA 限定版　PlayStation1　GB-black　GB-COLOR

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏大小攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PSI、PSII、DC、节目齐全。

上海永富百货游戏总汇

重要通知：原上海虹口游戏总汇为配合市政动迁已于2002年3月18日正式迁址到东宝兴路639号，近中兴路口，公交乘47、66、862、823，轻轨至东宝兴路朝西50米。现经工商局正式批准更名：上海虹口永富百货游戏总汇，原来一切业务照常。

老店新开，迁址大酬宾，迎春大派送：凡购DC、PS、PS2送8件礼品；购配件、软件打8折；学习用品5折。

信誉是我们的品牌：优质低价、优良服务、客户满意是我们的目标。

会员凭会员卡可前来领取精美礼品一份，每日送前三名，送完为止，马上行动哦！

原装全新 PS2 30000 型　促销价：1899 元
原装全新 PSone103　促销价：699 元
原装全新欧版 DC　促销价：699 元
原装全新 GBA　促销价：518 元
原装全新日版 XBOX　促销价：2599 元
原装全新 NGC　促销价：1699 元

本总汇所售游戏机、免费保修三个月，终身维修，绝无后顾之忧。

总汇特色服务：

- 专业维修中、高档游戏机，改直读，帮您排忧解难；
- 贴换、收购、寄售中、高档游戏机、卡，助您升级换代；
- 租赁原版片，游戏机，少花钱，多玩游戏，玩得开心；
- 凭本部会员卡，天天可来总汇，免费演示、免费交流、免费咨询；
- 总汇定期举行各类大奖赛，参赛者人人有奖，其乐无穷。

地址：上海市虹口区东宝兴路 639 号　邮编：200081
联系电话：021-56629961　联系人：华女士　苗先生
收款人：华剑英　投诉热线：13901958640



国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.8 元